

Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung

Skripsi

Di ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Farah Prabandari
NPM: 1911070035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
TAHUN AKADEMIK 1445 H/2024**

Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung

Skripsi

Di ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Farah Prabandari

NPM: 1911070035

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 1 : Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Erfha Nurrahmawati, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
TAHUN AKADEMIK 1445 H/2024**

ABSTRAK

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki melewati pola garis berbentuk kotak-kotak. Sedangkan kognitif sendiri berarti kemampuan anak dalam menggunakan daya pikirnya, dan berkaitan dengan cara anak memecahkan suatu masalah. Dengan diterapkannya permainan ini kemampuan kognitif anak dapat berkembang seperti kemampuan anak mengenal angka, kemampuan anak mengenal bentuk geometri karena pola garis dari permainan engklek ini tidak hanya berbentuk kotak, tetapi ada juga yang berbentuk setengah lingkaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak melalui diterapkannya permainan tradisional engklek.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data peneliti menggunakan 3 cara yaitu reduksi data, penyajian atau display data dan kesimpulan. Untuk pengujian keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik triangulasi waktu. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah murid kelompok B1 TK Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak dan seorang guru yang merupakan wali kelas tersebut yaitu ibu Wismirida. Peneliti mengambil objek penelitian mengenai penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini di TK Goemerlang Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian penulis menyimpulkan bahwa aspek kognitif anak kelompok B1 TK Goemerlang Bandar Lampung sudah berkembang cukup baik setelah diterapkannya pembelajaran dengan permainan engklek dengan persentase 11% untuk 3 anak yang sudah mulai berkembang (MB), 70% untuk 19 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 18,5% untuk 5 anak yang berkembang sangat baik (BSB). Dari hasil tersebut guru dapat di nilai berhasil menerapkan permainan tradisional engklek dengan langkah-langkah yang sesuai. Hal ini terlihat pada beberapa langkah bermain yang peneliti cantumkan dalam lembar observasi guru dan indikator yang menjadi pedoman peneliti dalam melakukan pengamatan yaitu Anak-anak Menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya, memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya, dan memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Kata kunci: Aspek Kognitif, Permainan Tradisional Engklek

ABSTRACT

The engklek game is a traditional game that is played by jumping with one foot across a checkerboard pattern. Meanwhile, cognitive itself means the child's ability to use his thinking power, and is related to the way the child solves a problem. By implementing this game, children's cognitive abilities can develop, such as children's ability to recognize numbers, children's ability to recognize geometric shapes because the line patterns of this engklek game are not only square, but some are also semicircular. This research aims to find out how children's cognitive development occurs through the implementation of the traditional engklek game.

The method used in this research is qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques used include observation, interviews and documentation techniques. Then, for data analysis techniques, researchers used 3 methods, namely data reduction, presentation or display of data and conclusions. To test the validity of the data obtained, researchers used time triangulation techniques. The subjects in this research were 27 students from group B1 of Kindergarten Goemerlang Bandar Lampung and a teacher who was the homeroom teacher, namely Mrs. Wismirida. The researcher took the research object regarding the application of the traditional engklek game to develop cognitive aspects in early childhood at the Goemerlang Kindergarten in Bandar Lampung.

Based on the results of the research, the author concluded that the cognitive aspects of group B1 children at Goemerlang Kindergarten Bandar Lampung had developed quite well after implementing learning using the engklek game with a percentage of 11% for 3 children who had begun to develop (MB), 70% for 19 children who developed according to expectations (BSH) and 18,5% for 5 very well-developed children (BSB). From these results, the teacher can be judged as successful in implementing the traditional engklek game with appropriate steps. This can be seen in several play steps that the researcher included in the teacher's observation sheet and the indicators that became the researcher's guide in making observations, namely Children Making relationships about objects such as the same and different, more and less, which are a group or the same, how many and others, understand various symbols scattered in the surrounding environment, and solve the problems he faces so that in the end he will become an individual who is able to help himself.

Keywords: Cognitive Aspect, Traditional Engklek Game

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farah Prabandari
Npm : 1911070035
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun sandaran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 9 Januari 2024

Penulis,



Farah Prabandari

NPM. 1911070035



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Tradisional Engklek
Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada
Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar
Lampung
Nama : Farah Prabandari
NPM : 1911070035
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I,

Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP:196306121993032002

Pembimbing II,

Erfha Nurrahmawati, M.Pd

NIP :

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP: 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung ”** Disusun oleh: **Farah Prabandari NPM :1911070035**, Program studi: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung padahari/tanggal: **Jum’at, 01 Maret 2024**

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris Sidang : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Penguji II : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji III : Erfha Nurrahmawati, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Niya Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

وَلَمَّا بَلَغَ أَشُدَّهُ رَاسَتْوَىٰ ۖ أَتَيْنَهُ حُكْمًا وَعِلْمًا ۖ وَكَذَٰلِكَ

نَجَّى الْمُحْسِنِينَ ﴿١٤﴾

Artinya:

“Setelah dia (Musa) dewasa dan sempurna akal nya, Kami menganugerahkan kepadanya hikmah dan pengetahuan. Demikianlah Kami memberi balasan kepada orang-orang yang berbuat kebajikan”
(QS. Al-Qasas ayat 14)¹



¹ Homsani Homsa Nasution, Nur Imam Mahdi, and Zayyana Zahrotul Fitri, “Dasar Perkembangan Berfikir Anak Usia Dini Dalam Prespektif Al-Qur’an Dan Hadis,” *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 50–63, <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i1.7545>.

PERSEMBAHAN

Bismillahhirahmannirrahim

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan berkah dan karunia-Nya yang telah di berikan. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir saya pada masa perkuliahan dengan baik. Saya haturkan pula terimakasih saya yang sebesar-besarkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang paling saya sayangi dan cintai. Ayahanda Bintoro dan ibunda Eni Asih Puji Utami yang selalu mengupayakan segala yang terbaik untuk saya. Tak pernah berhenti memberikan do'a dan dorongan semangat bagi saya hingga saya mampu menyelesaikan semuanya. terimakasih Ya Allah telah engkau lahirkan hamba ke dunia dari orang tua yang hebat, telah engkau hidupkan hamba di antara kedua malaikat-Mu meski tak memiliki sayap namun memiliki hati yang tulus hingga mampu mendidik, membesarkan, serta menjangaku. Hamba sangat bersyukur sampai kini masih engkau izinkan mereka menemani perjalanan hamba, saya berharap kepada-Mu ya Allah berikanlah balasan syurga terindah untuknya, berikanlah segala yang tak bisa hamba berikan untuknya, Aamiin...
Terimakasih Bapak... terimakasih ibu...
2. Kedua kakak tercinta saya Herbanu Maharindro, S.Ds dan Damarbeni Jiwandono. terimakasih telah menjadi tempat saya menumpahkan segala keluh dan kesah, setia menjadi tempat untuk saya bersandar. Tiada letihnya memberikan motivasi, semangat, dan dukungan bagi saya sampai saya berhasil menyelesaikan skripsi saya.
3. Sahabat saya tercinta yang sampai kini setia mendampingi saya, Sherly Noviyanti, Yeni Greis Manulang, Yona yusinta, Suci Rahmadani, Mawaddatul Fadilah, Nahla Aisyah, Sri Utami dan mungkin masih banyak lain nya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih telah hadir mengajarkan saya banyak hal, dari awal memasuki masa perkuliahan saya mengenal kalian dan memahami indah nya

perbedaan, Terimakasih telah menjadi salah satu semangat saya menjalani masa kuliah ini, telah menjadi salah satu alasan saya yakin mampu menyelesaikan skripsi ini. Karena kalian masa kuliah saya jauh lebih berwarna dan penuh akan kenangan, terimakasih sahabatku...

4. Almatater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempat saya menimba ilmu dan menggali banyak pengalaman, jadilah universitas terbaik untuk calon calon generasi terbaik masa depan kelak aamiin.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Farah Prabandari lahir di desa Bagelen pada tanggal 08 Februari 2001. Penulis anak ketiga dari tiga bersaudara, memiliki dua orang kakak laki-laki bernama Damarbeni jiwandono dan Herbanu Maharindro, S.Ds. Penulis merupakan anak dari bapak Bintoro dan ibu Eni Asih Puji utami, kedua orang tua penulis kini sama sama tidak bekerja ayahanda adalah seorang pensiunan PNS dan ibunda hanyalah seorang ibu rumah tangga. Memulai jenjang pendidikan di TK Nurul Iman selama 1 tahun dan lulus pada tahun 2007 selanjutnya melanjutkan ke jenjang dasar tepatnya di SDN 4 Bagelen selama 6 tahun dan lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Pertama SMPN 01 Gedong Tataan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu SMAN 1 Gadingrejo dan lulus pada tahun 2019. Perjalanan pendidikan yang ditempuh penulis berlanjut pada tingkat perguruan tinggi Strata satu (S1) di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Sang pencipta semesta dan segala isinya yang telah melimpahkan nikmat, hidayah, karunia, kasih dan sayang-Nya kepada penulis, senantiasa mengkaruniakan penulis segala kemudahan dan pertolongannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa pula shalawat serta salam penulis selalu tucurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memperjuangkan hidup umat manusia, menyebarkan ajaran baik hingga mampu membawa manusia ke zaman yang penuh akan pengetahuan seperti saat ini. Dalam masa perkuliahan banyak kesulitan dan hambatan yang penulis alami, tekanan pikiran datang dan pergi membuat penulis terkadang merasa berada pada titik terendah dalam hidupnya. Namun doa, nasihat dan semangat yang amat besar dari keluarga senantiasa mendorong penulis untuk tak putus asa dalam menyelesaikan segala tugas selama masa perkuliahan termasuk penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan wakil dekan beserta staf yang telah banyak membantu memberi kemudahan dalam proses penyelesaian tugas akhir masa perkuliahan ini.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan ibu Erfha Nurrahmawati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Telah dengan Ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Heryati,S.Pd selaku kepala TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung beserta para dewan guru lainnya, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Tk tersebut guna memenuhi tugas skripsi.

5. Keluarga PIAUD dan rekan-rekan seperjuangan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini khususnya Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak Pelajaran berharga yang mungkin tak bisa penulis dapatkan di luar dunia perkuliahan. Terimakasih atas semangatnya melewati setiap halang rintangan, melalui masa-masa terendah hingga bangkit dan melakukan segala yang terbaik bersama,

Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini serta terbatasnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki, segala kritik dan saran yang membangun sangatlah penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga kelak hasil tulisan penulis dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga penulis sendiri.

Bandar Lampung, 9 Januari 2024

Penulis,

Farah Prabandari

NPM. 1911070035

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar belakang masalah	4
C. Fokus dan sub fokus penelitian	12
D. Rumusan masalah	12
E. Tujuan penelitian	13
F. Manfaat penelitian	13
1. Secara teoritis	13
2. Secara praktis	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
H. Metode Penelitian	20
1. Jenis penelitian	20
2. Subjek dan objek penelitian	21
3. Waktu dan tempat penelitian	21
4. Instrument penelitian	22
5. Teknik pengumpulan data	22
6. Analisis data	24
7. Pengujian Keabsahan data	26
I. Sistematika Pembahasan	27
BAB II LANDASAN TEORI	29
A. Permainan Tradisional	29
1. Definisi permainan tradisional	29
2. Ciri-ciri APE Tradisional	33

3. Manfaat permainan tradisional	34
4. Tujuan permainan tradisional	35
5. Kelebihan dan kekurangan permainan tradisional	36
B. Permainan engklek:	38
1. Definisi permainan engklek	38
2. Manfaat permainan engklek	41
3. Langkah-langkah Permainan Tradisional Engklek	42
C. Teori Aspek Kognitif	44
1. Definisi kognitif	44
2. Tahapan Perkembangan Kognitif	53
3. Konsep Kognitif	64
4. Kognitif dan Permainan Eksplorasi	65
5. Karakteristik Perkembangan Kognitif	67
6. Ciri-ciri perilaku kognitif	67
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	68
8. Prinsip-prinsip pembelajaran kognitif	70
9. Makna Perkembangan Kognitif bagi Kehidupan Anak	71
D. Anak Usia Dini	71
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	79
A. Gambaran umum TK Goemerlang Sukarame	79
1. Sejarah singkat Tk Goemerlang Sukarame	79
2. Visi dan Misi Tk Goemerlang Sukarame	79
B. Penyajian Data Dan Fakta Penelitian	80
1. Status Lembaga	80
2. Letak dan Luas Bangunan	80
3. Letak wilayah	81
4. Luas bangunan	81
5. Keadaan Tenaga Pendidik TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung	82
6. Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Goemerlang Bandar Lampung	83

BAB IV Hasil Penelitian	85
A. Analisis data penelitian.....	85
B. Temuan Penelitian	103
C. Hasil observasi penelitian.....	106
BAB V PENUTUP	111
A. Simpulan.....	111
B. Rekomendasi	112
DAFTAR RUJUKAN.....	115
LAMPIRAN.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Perkembangan kognitif anak.....	10
Tabel 2. 1 Tahapan perkembangan kognitif anak	56
Tabel 3. 1 Status Lembaga.....	80
Tabel 3. 2 Luas Bangunan	81
Tabel 3. 3 Data Guru TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung.....	82
Tabel 3. 4 Data Peserta Didik TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023	83
Tabel 3. 5 Keadaan Sarana TK Goemerlang Tahun Pelajaran 2022/2023	83
Tabel 4. 1 Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-langkah Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.....	86
Tabel 4. 2 Lembar Observasi Guru Pada Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembang Aspek Kognitif anak usia dini.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi Kisi Instrumen	122
Lampiran 2 Instrumen Pra-Wawancara	124
Lampiran 3 Pedoman Pra-Observasi	127
Lampiran 4 Pedoman Observasi Penelitian	129
Lampiran 5 Pedoman Observasi anak	130
Lampiran 6. RPPH Penelitian Penerapan Engklek.....	132
Lampiran 7. Surat Izin dan Balasan Pra-Penelitian.....	140
Lampiran 8. Surat izin dan Balasan Penelitian	142





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis menguraikan pembahasan lebih lanjut, terlebih dahulu akan dijelaskan istilah dalam skripsi ini untuk menghindari kekeliruan bagi pembaca maka adanya penegasan judul. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahan tersebut disini diperlukan adanya penegasan terhadap arti kalimat dalam skripsi ini. Dalam memperoleh gambaran jelas dari makna yang dimaksud. Ada pun judul skripsi ini adalah **Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini**

1. Penerapan

adalah perbuatan mempraktekkan suatu cara, metode atau teknik tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Dapat pula di definisikan sebagai pemanfaatan suatu media berupa benda sesuai dengan tujuan atau keinginan yang akan di capai.

2. Permainan

adalah sesuatu hal yang sifatnya menyenangkan dan di lakukan sebagai hiburan. Menurut Sadiman permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.²

3. Permainan Tradisional

Secara umum, tradisional dapat diartikan sebagai cara hidup yang berprinsip pada nilai-nilai yang ada di masa lalu. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan

² Mohammad Khafid Barokum, Anis Rahmawati Amna, and Aidil Primasetya Armin, "Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," *Konvergensi* 14, no. 1 (2019): 6–12, <https://doi.org/10.30996/konv.v14i1.2767>.

secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Menurut Ahmad Yunus Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang ada dan terwujud dalam perilaku, aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.

4. **Engklek**

Berdasarkan hasil dari penelitian Erly Dwi Aprilia, dkk dapat dikatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang di ketahui memiliki unsur matematika di dalamnya, yaitu bangun datar, membilang, gaco, dan lain-lain.³

5. **Mengembangkan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah menjadikan besar (luas, merata, dan sebagainya). Arti lainnya dari mengembangkan adalah menjadikan maju (baik, sempurna, dan sebagainya). jadi dapat disimpulkan bahwa mengembangkan adalah merubah, memperbaiki atau menjadikan sesuatu hal dari yang awalnya buruk menjadi lebih baik bahkan luar biasa.

6. **Kognitif**

Menurut Desy Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi-

³ Sri Yoseva² Dede Haryadi¹, Husna Yetti², "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar," *Journal of the Japanese Society of Pediatric Surgeons* 16, no. 4 (2019): 704, <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>.

informasi yang diketahui. Ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah.⁴

7. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan masa di mana perkembangan anak sangat perlu untuk di perhatikan. Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada Batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun.⁵

8. TK Goemerlang Bandar Lampung

TK Goemerlang Bandar Lampung merupakan suatu Lembaga Pendidikan taman kanak-kanak yang berdiri sejak tahun 2011, dengan pendirinya bernama Bapak M. Fikri SH, MM. Sekolah ini terletak di Jalan Pulau Sebesi No.110 Kelurahan Sukarame Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung, di Propinsi Lampung. Peneliti menjadikan sekolah ini sebagai lokasi dilakukannya penelitian guna mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyusunan karya ilmiah berjudul penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.

Jadi yang dimaksud dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Semangat Belajar Dalam Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun adalah suatu penelitian mengenai perkembangan semangat belajar anak pada pembelajaran kognitif sebelum dan sesudah

⁴ Nurul Istiqomah and Ifa Aristia Sandra E, "Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini," *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* vol.2, no. 2 (2020): 19, <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i2.9112>.

⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, ed. Ucc Rahmawati Suryani (PT Bumi Aksara, 2017).

di terapkan nya kegiatan bermain dengan permainan tradisional atau yang sudah sejak dulu di mainkan yang di identikan dengan pola kotak kotak sebagai upaya memotivasi anak dalam melatih kognitifnya.

B. Latar belakang masalah

Anak usia dini merupakan masa di mana perkembangan anak sangat perlu untuk di perhatikan, perkembangan anak terdiri dari 6 aspek yang salah satunya adalah perkembangan kognitif. Dan pada rentang usia yang masih dini ada yang di kenal dengan sebutan usia emas atau **Golden Age** dimana pada masa ini anak mudah dalam menerima rangsangan apapun, anak menjadi peniru yang baik di usia emasnya. Karena itu sangat penting bagi orang tua dan juga pendidik peka terhadap bakat dan minat yang di miliki setiap anak.

Apa itu bakat dan minat, setiap anak pasti terlahir dengan bakat dan minat nya masing masing. Bakat adalah keahlian atau kemampuan yang sudah dimiliki oleh anak pada masa pertumbuhannya, biasanya bakat seorang anak diwarisi oleh orang tuanya. Sedangkan minat adalah keinginan, kesenangan atau ketertarikan anak pada sesuatu hal.

Terdapat ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang bakat, potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak bahkan saat ia baru dilahirkan, yaitu dalam surah An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS An-Nahl:78)

Berdasarkan ayat tersebut di jelaskan bahwa sesungguhnya setiap manusia telah terlahir dengan potensi nya seperti terdapat dalam arti surah yaitu **Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati**. Maka dengan ketiga hal tersebut seseorang dapat menggali potensi nya dan

menemukan bakat diri yang sesungguhnya baik dari lingkungan keluarga (orang tua) maupun dari lingkungannya yang lain seperti sekolah dan masyarakat.

Menurut Sardiman, dikutip dari buku 1990 milik Sardiman. Ia menyatakan bahwa minat akan terlihat dengan baik jika mereka bisa menemukan objek yang disukai dengan tepat sasaran serta berkaitan langsung dengan keinginan tersebut ⁶

Shaleh Abdul Rahman dalam bukunya psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam, menjelaskan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan atau gembira ⁷

Bakat menurut William B. Michael (suryabrata) merupakan kapasitas pada diri seseorang dalam melakukan tugasnya dan melakukan dengan pengaruh dan latihan yang dijalannya. Menurut Bigham Bakat sebagai kondisi atau kemampuan yang dimiliki seseorang yang memungkinkan dengan suatu latihan khusus dapat memperoleh suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus ⁸

Dan pada penelitian ini permasalahan yang saya temui sebenarnya lebih mengarah pada bagaimana cara guru menerapkan pembelajaran, dimana dalam suatu kelas saya hanya menemukan seorang murid yang tampak kurang motivasi untuk mendorong semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Sebagian besar murid lainnya sudah terlihat bagus semangat belajar juga tumbuh kembangnya. Hal tersebut menjadi pertanyaan bagi peneliti mengenai bagaimana guru menerapkan pembelajaran sehingga para murid dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Dan diketahui bahwa permainan engklek ini menjadi

⁶ Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, and Salsa Bila Rahma, "Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di SD Adiwiyata," *Islamika* vol.2, no. 1 (2020): 161–69, <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>.

⁷ Ibid.

⁸ Ibid.

salah satu media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dengan di terapkan engklek tersebut terciptalah suasana belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan hingga dapat meningkatkan semangat belajar pada anak dengan rentang usia 5-6 tahun khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan kognitif. karena yang di butuhkan oleh anak adalah suasana belajar yang baik dan nyaman agar dapat dengan baik pula menerima setiap pembelajaran yang di berikan.

Pembelajaran bagi anak usia dini berupa sesuatu hal yang menyenangkan namun dapat pula meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan setiap aspek yang diperlukan oleh anak yaitu moral dan agama, Bahasa, seni, fisik motorik dan beberapa aspek lainnya.

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁹

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Nan zeng dan kawan-kawan menyatakan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui aktivitas fisik, lima penelitian yang menyelidiki pengaruh aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif, (80%) menunjukkan perubahan yang signifikan dalam Berbagai aspek fungsi kognitif seperti prestasi akademik, pembelajaran, Bahasa, konsentrasi, perhatian, memori, dan kecerdasan (IQ).

Permainan engklek dapat dikatakan sebuah aktivitas fisik karena permainan ini sepertinya yang banyak di jelaskan dimainkan dengan mengerahkan Sebagian fisik seseorang yaitu dengan kaki. Penelitian lain oleh Eliya Desvarosa mengenai penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, dari hasil

⁹ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* vol.17, no. 1 (2014): 66-79, <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.

penelitiannya dapat diambil simpulan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Permainan tradisional engklek merupakan media permainan yang secara tidak langsung dapat melatih kemampuan kognitif anak serta meningkatkan lagi semangatnya dalam belajar. karena dengan media permainan engklek anak dapat berhitung sambil mengikuti pola yang ada, dengan begitu tanpa membebani pikiran sang anak dengan hitungan yang rumit dengan sendirinya kemampuannya dalam berhitung akan terasah melalui permainan ini. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Achroni bermain engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Menurut Rae (Rozana) ada manfaat dari permainan engklek yaitu untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung, dan Menyusun angka.¹⁰

Berhitung adalah hal yang di dapat anak dalam aspek kognitif berupa pengenalan bilangan 1,2,3,4 dan seterusnya yang mengandalkan daya fikir anak. Berhitung merupakan hal yang paling mendasar yang diperlukan anak untuk mengidentifikasi perbedaan antar beberapa benda dalam satu kelompok, kemampuan anak dalam belajar mengembangkan pemahaman terhadap angka dalam konsep berhitung.¹¹

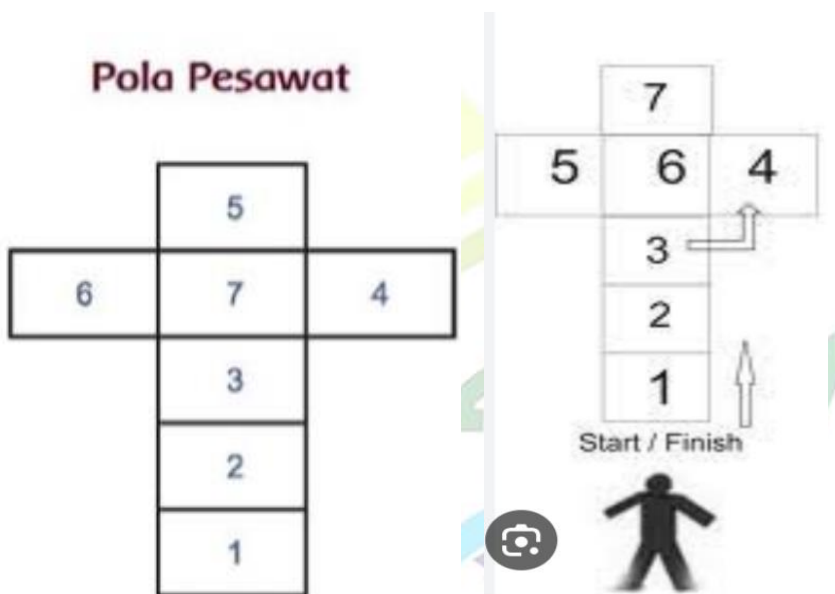
Sebelum anak bisa berhitung dan mengerti angka, langkah pertama yang harus dikenalkan pada anak-anak adalah pengenalan konsep, setelah beberapa tahapan pengenalan konsep dan latihan motorik halus, kemudian anak masuk tahap transisi yaitu dari tahapan pengenalan konsep ke angka. Selanjutnya, setelah mengerti konsep dan angka, anak dapat diberikan latihan atau pengayaan (Igrea Siswanto, Sri Lestari).¹²

¹⁰ Mukharamah et al., "Pengembangan Media Karpet Engklek Untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 6, no. 3 (2021): 43–54.

¹¹ Lusi Marlisa, "Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2018): 25–38, <https://doi.org/10.14421/jga.2016.13-03>.

¹² Ibid.

Latihan atau pengayaan tidak hanya bisa diberikan dalam bentuk Latihan tertulis, namun bisa dengan sebuah permainan contohnya menggunakan permainan tradisional engklek. Dan dalam penelitian ini yang akan peneliti gunakan adalah jenis permainan engklek yang di namakan engklek pesawat, memiliki 7 bidang kotak 3 kotak di posisi horizontal dan 5 kotak posisi vertikal. Permainan ini dikatakan permainan engklek pesawat karena bentuk dari pola permainan ini tampak seperti pesawat. Ilustrasi bentuk pola engklek pesawat dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Ilustrasi bentuk pola Engklek pesawat

Penelitian Erly Dwi Aprilia, mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang di ketahui memiliki unsur matematika di dalamnya, yaitu bangun datar, membilang, gaco, dan lain – lain. Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah bangun datar dan membilang dimana kedua hal tersebut termasuk ke dalam aspek kognitif.¹³

¹³ Dede Haryadi1, Husna Yetti2, “Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar.” *Journal of the Japanese society of pediatric surgeons vol.16, no.4 (2019): 704*

Masuk pada aspek kognitif, dimana kegiatan berhitung termasuk di dalamnya. Berbicara mengenai berhitung, kognitif dapat dikatakan sebagai aktifitas yang berhubungan dengan proses kerja otak dimana dalam aspek kognitif ini kemampuan anak mengklasifikasi, membedakan, juga menjadi hal yang dapat di kembangkan. Menurut Desy Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi-informasi yang diketahui. Ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kognitif sangat berhubungan dengan kemampuan matematis.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu salah satu pendidik di TK Goemerlang bernama *Fitri Andayani, S.Pd* beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di Tk tersebut anak sudah menunjukkan sikap kreatif serta dapat menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Dalam pembelajaranpun anak sudah diperkenalkan mengenai warna benda, bentuk benda, dan juga angka, namun disamping itu beliau menjelaskan bahwa sebenarnya untuk pembelajaran angka tidak diajarkan kepada anak. Anak hanya diperkenalkan dasarnya saja.

Anak-anak dinilai aktif saat belajar dan mampu mempertahankan fokus juga perhatiannya akan tetapi, tidak heran jika yang namanya anak usia dini memiliki jangka waktu konsentrasi yang terbilang pendek, maka dari itu anak pasti akan sesekali mengalihkan fokusnya pada hal lain. Untuk kesulitan saat belajar itu tak jarang di alami anak, tergantung pada usia anak tersebut, apabila pembelajaran yang diterima sesuai dengan tingkatan perkembangan usianya, maka itu bukan hal yang sulit bagi siswa. Namun apabila belum sampai pada usianya maka akan timbul kendala saat belajar. Karena itulah pendidik di Tk ini membedakan

¹⁴ Istiqomah and Sandra E, "Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini." *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia dini* vol.2, no.2 (2020):19

pembelajaran yang diberikan menyesuaikan tingkat perkembangan siswanya.

Ketika peneliti mulai menanyakan hal terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu penerapan permainan tradisional engklek, ibu Fitri Andayani selaku guru di Tk Goemerlang menjelaskan bahwa permainan tersebut sudah pernah di terapkan dan dikatakan efektif untuk mengembangkan kognitif anak, karena menurut beliau anak akan lebih senang Ketika diberikan pembelajaran sambil bermain. Seiring permainan tersebut di mainkan ilmunya juga didapatkan oleh anak.¹⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut dan juga fakta hasil wawancara dari lapangan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti berkeinginan untuk meneliti dan mengkaji kembali bagaimana penerapan permainan engklek dapat mengembangkan kognitif anak dengan rentang usia 5-6 tahun pada proses pembelajaran? bertujuan pula untuk memotivasi anak agar lebih bersemangat dalam menerima setiap pembelajaran yang pendidik berikan.

Berikut merupakan indikator perkembangan kognitif anak sesuai dengan kutipan teori dari ahli kognitif Jean Piaget.¹⁶

Tabel 1. 1
Indikator Perkembangan kognitif anak

Aspek Perkembangan	Indikator
Aspek Kognitif	Anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya. ¹⁷

¹⁵ S.Pd Fitri Andayani, Pra-Penelitian di TK Goemerlang (2023).

¹⁶ Ahmad Husain, "Hakikat Pengembangan," *Igarss*, no. 1 (2014): 1–5.

¹⁷ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (2018): 208

	Anak memahami berbagai simbol-simbol
	Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
	Anak mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek,

Berdasarkan tabel diatas di kutip dari teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dapat dikatakan bahwa indikator perkembangan kognitif dapat ditunjukkan dari pengetahuan logis-matematis yang dimiliki anak yaitu kemampuan anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok atau sejenis, memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya, dan kemampuan lainnya yang berkaitan dengan daya kerja otak anak. Dikemukakan oleh desy mengatakan bahwa “kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi-informasi yang diketahui. Ide-idenya yang Realistik serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah.”¹⁸ Kemampuan berpikir logis mencakup tingkat capaian perkembangan yang meliputi:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

¹⁸ Nurul Istiqomah and Ifa Aristia Sandra E, “Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini,” *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* vol.2, no. 2 (2020): 19, <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i2.9112>.

2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Dalam penelitian saya yang berjudul penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kognitif anak yang akan diteliti adalah kemampuan anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dan kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

C. Fokus dan sub fokus penelitian

Fokus:

Penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.

Sub fokus:

1. Anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya.
2. Anak memahami berbagai simbol-simbol
3. Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Anak mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek

D. Rumusan masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.?

E. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.

F. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis

Dari penilaian yang di lakukan di harapkan dapat bermanfaat untuk membantu memberikan solusi bagi perkembangan kognitif anak serta dapat menjadikan anak jauh lebih bersemangat lagi dengan di berikan nya suasana belajar yang baru yaitu belajar sambil bermain dengan pola pola pada permainan tradisional engklek. Karena tidak sedikit anak yang saya temui masih mengalami yang namanya kurang bergairah atau bersemangat pada saat proses pembelajaran, semoga dengan adanya penelitian ini setiap anak dapat lebih termotivasi dalam belajar dan segala aspek perkembangannya dapat terlatih dengan baik.

2. Secara praktis

- a. Bagi pendidik, dimaksudkan agar kelak bisa menjadi seorang guru yang profesional serta memiliki kepribadian yang baik, diharapkan system pembelajaran kedepannya dapat membangun semangat serta motivasi belajar anak agar segala aspek anak tumbuh dan berkembang dengan baik.
- b. Bagi peserta didik, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan media yang di terapkan dapat benar-benar membantu membentuk suasana belajar baru,
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan sumbangan pemikiran guna membentuk suasana belajar yang baik bagi anak juga menyelesaikan penelitian.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian sebelumnya oleh Nurur Rohmah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta mengenai

Penggunaan Permainan Engklek untuk Kemampuan Berhitung Permulaan anak di TK Darul Arqom Jakarta. Penelitian ini dirancang melalui penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak menggunakan permainan engklek ini sudah berkembang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) 137 tahun 2014. Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Kemampuan berhitung permulaan anak terlihat dari beberapa indikator yaitu kemampuan membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambing bilangan 1-10, menyebutkan lambing bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan.¹⁹

Persamaan penelitian Nurur Rohmah dengan Penelitian yang akan saya lakukan diantaranya sama-sama membahas terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif anak menggunakan media yang sama, yaitu media permainan tradisional engklek. Perbedaannya terletak pada cara menerapkan permainan engklek tersebut, pada penelitian Nurur Rohmah penerapan engklek terfokus untuk mengenalkan angka pada anak, sedangkan pada penelitian saya, permainan engklek diterapkan untuk mengenalkan angka, bangun geometri, bahkan beberapa warna juga di perkenalkan melalui permainan engklek ini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Indriyani dkk (2022) dengan judul “Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak”. Desain dalam penelitian merupakan desain penelitian kualitatif

¹⁹ Nurur Rohmah, *Penggunaan Permainan Engklek Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Tk Darul Arqom Jakarta, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, vol. 3, 2021.

dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik observasi hanya mengamati dan melihat anak yang sedang melakukan permainan engklek, wawancara yaitu mewawancarai anak yang sedang melakukan permainan atau mewawancarai anak tentang permainan engklek sedangkan dokumentasi merupakan peneliti mendokumentasikan anak-anak yang sedang bermain permainan engklek dengan menggunakan instrumen ceklis. Teknis analisis data penelitian ini dengan menggunakan tiga kegiatan yaitu dengan reduksi, triangulasi data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui manfaat yang terdapat pada permainan tradisional engklek dalam aspek perkembangan motorik kasar pada anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah dimana dalam penelitian ini menganalisis tentang manfaat permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, sedangkan yang akan peneliti lakukan berkaitan dengan penerapan permainan engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.²⁰

3. Penelitian sebelumnya oleh Nan Zeng, Mohammad Ayyub, Haichun Sun, Xu wen, Ping Xiang, dan Zan Gao Sekolah Kinesiologi, Universitas Minnesota Twin Cities mengenai pengaruh aktivitas fisik terhadap keterampilan kognitif anak "*effects of phsycal activity on motor skill and cognitive development in early childhood*"

Studi ini mensintesis literatur tentang bukti kasual efek dari berbagai program aktivitas fisik pada perkembangan kognitif pada anak-anak prasekolah. Uji

²⁰ Dini Indriyani, Heri Yusuf Muslihin, and Sima Mulyadi, "Manfaat Permainan Tradisional Engklek Dalam Aspek Motorik Kasar Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 349, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>.

coba terkontrol acak (RCT) peer-review yang memeriksa keefektifan aktivitas fisik pada perkembangan kognitif pada anak kecil yang sehat (4-6 tahun). Hasil dari lima penelitian yang menyelidiki pengaruh aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif, (80%) menunjukkan perubahan yang signifikan dan positif dalam pembelajaran Bahasa, prestasi akademik, perhatian, dan memori kerja. Kognisi: sekumpulan proses mental untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang berkontribusi pada persepsi, ingatan, kecerdasan, dan Tindakan. Berbagai aspek fungsi kognitif seperti prestasi akademik, pembelajaran, Bahasa, konsentrasi, perhatian, memori, dan kecerdasan (IQ).²¹

Persamaan penelitian Nan Zeng, Mohammad Ayyub, Haichun Sun, Xu wen, Ping Xiang, dan Zan Gao dengan penelitian yang akan saya lakukan diantaranya sama sama membahas terkait perkembangan kognitif anak dengan menggunakan metode kualitatif yang membedakan adalah jenis pendekatan kualitatif yang digunakan, jika pada penelitian Nan Zeng, Mohammad Ayyub, Haichun Sun, Xu wen, Ping Xiang, dan Zan Gao menggunakan kualitatif pendekatan studi literatur, maka pada penelitian saya menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

4. Penelitian sebelumnya oleh Elsa Eka Yustanti mengenai Implementasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Burno 02 Senduro Lumajang.

Penelitian Elsa ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan dengan jenis penelitian

²¹ Nan Zeng et al., "Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in E...: GCU Library Resources - All Subjects," *BioMed Research International* 2017 (2017): 1-13, <http://eds.b.ebscohost.com.lopes.idm.oclc.org/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=8a87340b-dc13-429f-990c-b6f01ec2262d@sessionmgr120>.

lapangan (Field Research), bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Dharma Wanita Burno 02 kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang. Dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan: (1). Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung menyebutkan banyak benda 1-10 Pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Burno 02 berupa (a) guru menyusun RPPH, (b) guru menjelaskan tata cara bermain engklek, (c) kelompok A menyebutkan banyak kotak yang terdapat pada permainan engklek. (2) Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung mengenal konsep bilangan Pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Burno 02 yaitu (a) kelompok A mengenal dan memahami konsep bilangan secara simbolis. (3) Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung mengenal lambang bilangan Pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Burno 02 yaitu (a) guru menjelaskan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kotak permainan engklek, (b) kelompok A memahami lambang bilangan, (c) kelompok A bermain engklek dengan menyebutkan lambang bilangan di dalam kotak ketika bidak berhenti di salah satu kotak engklek, (d) guru kelompok A melakukan penilaian kemampuan berhitung dalam bentuk skala capaian perkembangan harian seperti BB, MB, dan BSH.²²

Persamaan penelitian Elsa Eka Yustanti dengan penelitian yang akan saya lakukan diantaranya sama

²² Okta Ridho Kamila, "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Juni 2022," *Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas Xii Ma Annur Rambipuji*, 2022.

sama membahas terkait permainan tradisional engklek sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak dengan metode kualitatif. Namun penelitian Elsa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan yang berbeda, yaitu pada penelitian Elsa bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Dharma Wanita, sedangkan pada penelitian saya bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.

5. Skripsi Tridiah Safitri. 2021 meneliti Implementasi strategi permainan tradisional engklek pada perkembangan motorik kasar anak di TK Al Ul- HAQ Sukabumi Bandar Lampung.²⁹ Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan fokus hanya pada implementasi strategi permainan tradisional engklek pada perkembangan Motorik Kasar anak di TK Al Ul-Haq Sukabumi Bandar Lampung. Masalah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi strategi permainan tradisional engklek pada perkembangan Motorik Kasar anak di TK Al Ul-Haq Sukabumi Bandar Lampung.

Hasil skripsi ini berdasarkan penelitian mengenai Implementasi Strategi Permainan Tradisional Engklek Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Al Ul-Haq Sukabumi Bandar Lampung, dapat disimpulkan sudah berjalan dengan sangat baik. Terlihat ketika pada tahap perencanaan sebelum melakukan permainan guru mempersiapkan terlebih dahulu tema pada saat itu, guru juga menentukan kapan permainan tersebut akan dilaksanakan, mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan permainan, kemudian pada saat pelaksanaan permainan guru menjelaskan terlebih dahulu tema pada saat itu serta guru juga menjelaskan cara untuk bermain

permainan engklek, diakhir kegiatan guru merefleksikan kegiatan permainan tradisional engklek yang sudah dimainkan. Ketika menjinjit, melompat, melempar dan mengambil bidak juga anak mampu dan berkembang sangat baik. Perkembangan dari permainan engklek ini tidak hanya aspek perkembangan motorik kasar, akan tetapi ada aspek perkembangan lainnya seperti aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan aspek bahasa juga berkembang melalui permainan engklek ini,²³

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah dimana dalam penelitian ini menganalisis tentang manfaat permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, sedangkan yang akan peneliti lakukan berkaitan dengan penerapan permainan engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini

Dari beberapa penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwasannya penerapan permainan tradisional engklek dapat mengembangkan beberapa aspek anak salah satunya adalah aspek kognitif. Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan yang juga telah penulis jelaskan. Persamaannya diantaranya adalah sama sama membahas mengenai bagaimana permainan tradisional engklek dapat mengembangkan aspek anak usia dini. Perbedaan paling menonjol terlihat pada tujuan penerapan engklek tersebut. Pada penelitian sebelumnya ada yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar dan ada juga yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak seperti mengenal warna, mengenal bangun geometri, dan juga kemampuan anak berhitung dan mengenal angka.

²³ Tridiah Safitri, "Implementasi Strategi Permainan Tradisional Engklek Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Tk Al Ul-Haq Sukabumi Bandar Lampung," 2021, 9.

H. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, Dezin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.²⁴ Penelitian kualitatif menggunakan dan mengandalkan data yang bersifat verbal yang rinci dan mendalam dalam beragam bentuknya. kualitatif menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati.²⁵ Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi informasi mengenai keadaan yang ada (Mardalis)²⁶

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menganalisis hasil yang dicapai melalui pengamatan langsung objek yang diteliti Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya. Dengan jenis penelitian ini yang akan peneliti lakukan adalah menjabarkan seluruh data yang mungkin bisa peneliti dapatkan melalui observasi terhadap peserta didik dan juga wawancara dengan guru di lokasi penelitian yaitu TK Goemerlang Bandar Lampung.

²⁴ Etsuko Sugawara and Hiroshi Nikaido, *Properties of AdeABC and AdeIJK Efflux Systems of Acinetobacter Baumannii Compared with Those of the AcrAB-TolC System of Escherichia Coli*, *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, vol. 58, 2014, <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.

²⁵ Dani Kurniawan, "Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* vol. 2, no. 1 (2018): 60, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>.

²⁶ Ibid.

2. Subjek dan objek penelitian

Objek penelitian ini adalah perkembangan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun dan upaya guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan tradisional engklek. Sedangkan subjek penelitian ini adalah para peserta didik di kelas B1 Tk Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak.

Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama pra-penelitian berlangsung. Pada penelitian ini akan diteliti perkembangan kognitif anak dan upaya yang diberikan oleh guru untuk perkembangan aspek kognitif anak di Tk Goemerlang melalui permainan engklek.

3. Waktu dan tempat penelitian

a) Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Pulau Sebesi No.110 Kab. Kota Bandar Lampung Kec. Sukarame Bandar Lampung. Lebih tepatnya di kelas TK B1 dengan murid berjumlah 27 anak.

b) Waktu penelitian

Jadwal waktu pra-penelitian saya dilakukan pada hari Kamis tanggal 23 Februari 2023. Pada tanggal tersebut saya melakukan wawancara bersama narasumber yaitu salah satu guru di sekolah TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung. Dan pada hari Senin tanggal 13 maret 2023, pada tanggal tersebut saya melakukan praktek Pra-Penelitian untuk menerapkan permainan tradisional engklek pada proses pembelajaran di kelas B1.

Penelitian saya dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan, di mulai dari tanggal 17 Oktober 2023 - 08 November 2023. Pada tanggal 17 Oktober saya melakukan wawancara bersama narasumber yang tidak lain adalah pihak guru kelas tempat saya akan melakukan penelitian yang bernama ibu Wismirida, S.Pd AUD, dan pada tanggal-tanggal berikutnya adalah waktu saya melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas B1 TK Goemerlang Bandar Lampung.

4. Instrument penelitian

Untuk mendapatkan pemahaman mendalam yang didasarkan pada empati tidak ada yang bisa melakukannya kecuali manusia. Atas dasar fakta itulah, dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah si peneliti.²⁷ Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan.

Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.²⁸

Diungkapkan oleh Arikunto bahwa beberapa instrumen memiliki nama yang sama dengan metodenya, antara lain adalah a. Instrumen untuk metode tes adalah soal tes, b. Instrumen untuk metode observasi adalah pedoman observasi atau panduan pengamatan dan juga checklist, dan c. Instrumen untuk metode dokumentasi adalah pedoman dokumentasi atau checklist.²⁹

5. Teknik pengumpulan data

Adapun Teknik/Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan cara menghimpun
bahan-bahan keterangan (data)

²⁷ S.Pd Dr.Nusa Putra, S.fil, Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, (2012).214

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R and D*, Bandung: Alfabeta, vol. 3, (2013). 480

²⁹ Maswaras Hari Hutagalung, Zulfadli Nasution, and Eva Yanti Siregar, “Peran Orang Tua Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Iii Kecamatan Sosorgadong,” *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 3 (2021): 96–104, <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2597>.

yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Spandley dalam Susan Stainback membagi observasi berpartisipasi menjadi empat bagian antara lain adalah pasive participation, moderate participation, active participation dan terakhir adalah complete participation.³⁰ Pengamatan tersebut bertujuan untuk memahami serta memperoleh pengetahuan dari sebuah fenomena yang diamati.

Observasi dilakukan peneliti terhadap apa yang berkaitan dengan kegiatan guru dan murid selama proses pembelajaran melalui permainan engklek dengan menggunakan lembar observasi model *checklist* sebagai instrumennya.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal antara peneliti dengan responden untuk memperoleh informasi tertentu. Wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan secara informal dalam bentuk berbincang-bincang atau ngobrol-ngobrol, dengan pertanyaan terbuka dan bertujuan mencari informasi yang lengkap.³¹

Wawancara peneliti lakukan dengan guru Tk Goemerlang untuk memperoleh hal-hal yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan engklek diterapkan dan juga kendala yang dialami guru dalam menerapkan permainan engklek tersebut.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar,

³⁰ J. Noor, "Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana," 2011, 1–23.

³¹ Dr.Nusa Putra, S.fil, Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.*(2012): 214

atau karya-karya dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), biografi. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Untuk di zaman yang modern dengan peralatan yang semakin canggih dokumen pun dapat berbentuk rekaman audio maupun video.³²

Dalam penelitian ini dokumentasi diperoleh dari hasil penelitian berupa foto, video, rekaman suara, dokumen, buku, ataupun jurnal yang berhubungan dengan perkembangan aspek kognitif anak dan permainan engklek. Peneliti memperoleh data dokumentasi melalui observasi terhadap fenomena di lokasi penelitian yaitu Tk Goemerlang Bandar Lampung, buku, serta melalui internet.

6. Analisis data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik analisis data yang berupa pendekatan kualitatif, Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.³³

a. Reduksi

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R and D.*Bandung: Alfabeta vol.3, (2013): 480

³³ Ibid.

Dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.³⁴

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa reduksi data adalah proses memilah dan memilih data yang telah terkumpul agar menjadi data yang lebih ringkas namun jelas dan sesuai dengan fokus penelitian.

b. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan³⁵. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, dan grafik. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.³⁶

Dengan mendisplaykan data, menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah dipahami, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.³⁷

³⁴ Ibid.

³⁵ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin" vol. 17, no. 33 (2018): 81–95.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R and D*. Bandung: Alfabeta, vol.3 (2013): 480

³⁷ Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin." vol. 17, no. 33 (2018): 81–95.

c. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.³⁸

7. Pengujian Keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif, keadaannya sama sekali berbeda. Instrument utamanya ialah manusia, karena itu yang diperiksa adalah keabsahan datanya. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang sangat sering dan banyak digunakan dalam penelitian kualitatif. Ini terjadi karena triangulasi memberi peluang paling besar untuk mendapatkan data sesuai dengan realitas yang sesungguhnya.³⁹

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pemeriksaan ulang. Dalam Bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Tekniknya adalah pemeriksaan Kembali data dengan tiga cara, yaitu: (1) triangulasi sumber, (2) metode, (3) waktu. Dan triangulasi yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi yang ketiga yaitu Triangulasi waktu. Triangulasi waktu yakni memperhatikan perilaku anak Ketika baru datang, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang. Peneliti bisa juga mengamati tindakan-tindakan anak Ketika sendirian dan waktu ia Bersama guru atau orang tuanya.

Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa triangulasi waktu adalah pengamatan peneliti terhadap seluruh kegiatan atau tindakan yang dilakukan oleh subjek penelitian yaitu para peserta didik jika memang penelitian dilakukan di sekolah, atau subjek lainnya sesuai objek penelitian.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R and D*. Bandung: Alfabeta, vol.3 (2013): 480

³⁹ Dr.Nusa Putra, S.fil, Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (2012): 214

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan nya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis memuat penegasan judul Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis memuat pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, tujuan permainan tradisional, pengertian permainan engklek, manfaat permainan engklek ...

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan gambaran umum objek, penyajian fakta dan data penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menyajikan data penelitian yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta menjelaskan dan membahas terkait data-data tersebut misalnya seperti hasil wawancara, dokumentasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini juga terdapat rekomendasi untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Definisi permainan tradisional

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Selain membuat siswa tertarik untuk belajar, permainan tradisional juga diyakini bermanfaat untuk kesehatan tubuh siswa karena mereka bergerak aktif dan juga dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.⁴⁰ Ketika bermain anak mempelajari tentang kompetisi, negosiasi, komunikasi dan empati.⁴¹ Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan yaitu permainan engklek sebagai salah satu alternatif permainan yang dapat menyajikan bentuk-bentuk geometri dalam area permainan.⁴² namun apa sebenarnya yang dimaksud dengan permainan tradisional?

Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan

⁴⁰ M.Pd Dr. Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 2016.

⁴¹ Dede Haryadi1, Husna Yetti2, "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar." *Journal of the Japanese Society of Pediatric Surgeons* 16, no 4 (2019): 704

⁴² Ririn Fitri Sukadaryah, Atin Fatimah, and Kristiana Maryani, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 57–63, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6685>.

turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.⁴³ Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.⁴⁴ Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian di sebar luaskan.⁴⁵

Cooney dalam ulker & Gu, menjelaskan bahwa traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional plays are developmentally appropriate, and they would be very advantageous when teaching academic subjects. Definisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Dalam hal ini permainan tradisional sangat bermanfaat Ketika mengajarkan mata pelajaran.⁴⁶

Menurut Ahmad Yunus Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil

⁴³ Riska Ariana, "Pengertian Permainan Tradisional," 2016, 1–23.

⁴⁴ Dr. Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*.

⁴⁵ Ariana, "Pengertian Permainan Tradisional." 2016, 1-23

⁴⁶ Dr. Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*.

budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku, aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.⁴⁷

Bishop & Curtis (juga menerjemahkan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik dan positif. Lebih lanjut dikatakan bahwa tradisi-tradisi bermain dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.⁴⁸

Menurut James Danandjaja permainan tradisional berupa bentuk permainan anak-anak yang terkenal dikalangan nya baik secara lisan maupun secara berkelompok yang diwariskan secara turun temurun dari zaman kezaman sehingga memiliki berbagai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan⁴⁹. ciri dari permainan tradisional adalah tidak diketahui siapa penciptanya, hanya terucap darimulut satu ke mulut yang lainnya, terkadang juga mengalami perubahan nama permainan meskipun sama permainya.

Menurut (Andriani), Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan

⁴⁷ BINARTI, "Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan," *Journal Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., (2021).

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Ariana, "Pengertian Permaian Tradisional."

suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.⁵⁰

Menurut Dharmamulja permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan.⁵¹

Menurut Linggar olahraga/permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku dan etnis di Indonesia. Olahraga/permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas (Ardiwinata). Permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya.⁵²

Menurut K. Dewi, dkk tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan.⁵³

Adang ismail mengartikan APE Tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur Pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana disekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi,

⁵⁰ BINARTI, “Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.”

⁵¹ Puput Widodo and Ria Lumintuarso, “Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas,” *Jurnal Keolahragaan* vol.5, no. 2 (2017): 183, <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>.

⁵² Ibid.

⁵³ Ibid.

sosial emosional, fisik motorik, maupun Bahasa komunikasi anak. Dari pengertian yang dikemukakan Adang Ismail tersebut secara spesifik memandang bahwa APE tradisional lebih mengarah pada bentuk dan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan tersebut. Misalnya pada APE tradisional bentuk desainnya masih manual dan bahan yang digunakan masih sangat sederhana.⁵⁴

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan sesuatu aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan rasa kegembiraan, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah yang ada di lingkungan,⁵⁵ Sudah ada sejak dahulu, di wariskan turun temurun, dan dapat dimainkan dari zaman ke zaman tinggal menyesuaikan perkembangan zamannya saja dengan cara membuat variasi variasi baru dari permainan yang sudah ada.

1. Ciri-ciri APE Tradisional

Ciri-ciri alat permainan edukatif tradisional dapat diidentifikasi melalui beberapa hal berikut ini⁵⁶:

- a) Asal pembuatan: Alat permainan edukatif tradisional dibuat oleh orang-orang terdahulu dengan menggunakan alat seadanya.
- b) Tujuan Pembuatan: alat permainan edukatif tradisional dimaksudkan untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan semata tanpa memperhatikan perkembangan anak. meskipun demikian, alat permainan tradisional mempunyai manfaat bagi perkembangan anak.
- c) Desain bentuk: desain bentuk alat permainan edukatif tradisional sifatnya masih manual dan sederhana, terutama warna yang digunakan.

⁵⁴ M.Pd.I M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (2018): 236

⁵⁵ Widodo and Lumintuarso, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas." *Jurnal Keolahragaan* vol.5, no.2 (2017): 183

⁵⁶ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*.

- d) Bahan yang digunakan: bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif tradisional kebanyakan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar yang mudah didapatkan, dan biayanya lebih murah.
 - e) Komposisi warna: komposisi warna untuk alat permainan edukatif tradisional sifatnya sangat sederhana karena menggunakan warna alami.
 - f) Biaya pembuatan: berkaitan dengan biaya pembuatannya sebenarnya sudah dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif tradisional biayanya lebih murah. Hal ini dikarenakan alat permainan edukatif tradisional lebih memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar.
 - g) Keamanan: dari segi keamanan alat permainan edukatif tradisional. Apabila dilihat dari segi bahan, sudah tentu alat permainan edukatif tradisional mempunyai kelebihan, dikarenakan alat permainan tradisional tidak menggunakan bahan-bahan kimia yang berbahaya.
 - h) Keawetan: Adapun untuk keawetan alat permainan edukatif sebenarnya sangat relatif tergantung pada intensitas pemakaiannya. Apabila alat permainan digunakan dengan baik dan menaati pedoman-pedoman yang sudah ditentukan, pasti alat permainan yang digunakan akan jauh lebih awet.
2. Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (peer group) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih

anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi permasalahan yang dihadapinya.

Direktorat Nilai Budaya mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana Pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.⁵⁷

Edi Soegito, dkk dalam (Barnawi & Arifin) mengungkapkan bahwa pengadaan variasi memiliki fungsi atau manfaat untuk,⁵⁸

- 1) Mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran,
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 3) Memacu, mengembangkan, dan mengikat perhatian siswa pada pelajaran yang sedang mereka ikuti,
- 4) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa pada hal-hal baru yang sedang dipelajari,
- 5) Menumbuhkan perilaku belajar positif pada diri siswa,
- 6) Meningkatkan partisipasi siswa dalam interaksi kegiatan pembelajaran,
- 7) Memperlancar dan menjelaskan komunikasi antara guru dan siswa. Selain manfaat tersebut, pengembangan suatu media pembelajaran dengan permainan tradisional engklek dapat melatih aspek fisik, motorik, serta kognitif siswa.

3. Tujuan permainan tradisional

Adapun tujuan dari permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia.

⁵⁷ Dr. Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. (2016): 108

⁵⁸ BINARTI, "Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan." *Journal Angewandte Chemie International Edition*, vol.6, no.11 (2021): 951–952.

- 2) Memperkenalkan permainan tradisional indonesia terutama ke masyarakat indonesia sendiri yang tidak kenal dengan permainan tradisional tersebut.
 - 3) Memberikan pengertian kepada orang tua-orang tua bahwa anak membutuhkan yang namanya permainan.
 - 4) Mengajarkan anak-anak indonesia berfikir kreatif dengan apa yang ada disekitarnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).
 - 5) Memperkenalkan kepada anak tentang betapa banyak permainan yang sudah ada sejak dahulu.
 - 6) Mengajak anak untuk memainkan dan mengenal Kembali aturan aturan dari permainan tradisional yang mungkin hampir lebur termakan zaman.
4. Kelebihan dan kekurangan permainan tradisional
- Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang akan diuraikan sebagai berikut:
1. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, diantaranya; keterampilan anak Ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, Ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik dan diselesaikan menurut pola pikir anak.
 2. Mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
 3. Dengan bermain Bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial, salah satu interaksi sosial yang akan muncul adalah bercakap-cakap antar pemain, hal ini sangat membantu mengembangkan social skill, motoric skill, dan emotional skill. Juga keterampilan bekerja sama.
 4. Mampu meningkatkan proses mental lain seperti memori, berpikir logis, bahasa, pengetahuan,

imajinasi, kreativitas, serta kesanggupan merefleksikan pemikirannya dan menginterpretasi apa yang dipikirkan oleh orang lain. (Pusponegoro 2004)

5. Diungkapkan oleh Soedjatmiko (2004) bahwa permainan yang dilakukan sebaiknya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari, dan olahraga), mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal, mampu merangsang aktivitas berpikir, mampu merangsang emosi sosial (bermain Bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan) dan dapat melatih etika-moral. Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut diatas.
6. Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan, sebab, dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya.⁵⁹

Adapun kekurangan dari permainan tradisional, sebagai berikut:

Pada beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau porno dan jorok (menjurus pada seks) hal ini dapat memberikan efek negatif bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka. Seperti pada permainan *donal bebek* terdapat kata pacaran pada kalimat lagu yang dinyanyikan. Bunyi kalimatnya sebagai berikut:

⁵⁹ Dr. Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. (2016): 108

*Hansip-hansip penjaga malam
Ngintip-ngintip orang pacarana*

Namun kalimat lagu tersebut telah di modifikasi agar lebih sesuai dengan usia anak.

Berikut bunyi lagu yang telah di modifikasi:

*Hansip-hansip penjaga sekolahan
Ngintip-ngintip orang belajar*

2. Permainan engklek:

1. Definisi permainan engklek

Sujiono dalam Fauziddin mengemukakan permainan matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan. Sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar⁶⁰. Didukung dengan teori tersebut dalam penelitiannya mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, peneliti memilih permainan tradisional engklek sebagai metode belajarnya, peneliti memilih permainan ini dengan alasan serupa seperti yang di utarakan oleh Sujiono dalam teorinya. Novianti dalam teorinya juga menyatakan bahwa salah satu alternatif pendidikan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak adalah dengan mengenalkan Kembali permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika adalah permainan tradisional engklek.⁶¹

Engklek pada tahun 1970 an juga menjadi permainan favorit dikalangan anak-anak dan remaja. Dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam Bahasa jawa artinya '*engklek*'. Jumlah pemain engklek bebas,

⁶⁰ Author 1, Author 2, and Author 3, "Title Article," *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3* (2017)

⁶¹ Dkk Aisyah Durrotun Nafisah, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, ed. yusuf maronta Sugiyono Pranoto, Yuli Kurniawati (cipta media nusantara, 2022), https://www.google.co.id/books/edition/Bunga_Rampai_TEORI_DAN_PRAKTIK_BERMAIN_U/X9-gEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+langkah+langkah+permainan+engklek&pg=PA356&printsec=frontcover.

biasanya 2 sampai 5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.⁶²

Sebelum bermain terlebih dulu dibuat gambar di tanah dengan cara membuat garis dengan pecahan genteng atau batu. Jika di lantai bisa menggunakan kapur. Garis yang dibuat seperti tanda + dengan jumlah kotak sebanyak 7 kotak. Masing-masing anak mempunyai ‘gacuk’ dari pecahan genteng atau keramik, yang bentuknya pipih supaya tidak menggelinding.

Engklek merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mengandung sportifitas, kebersamaan, kerja keras dan kesenangan (Ashar).⁶³ Menurut Wardani Permainan tradisional engklek juga disebut dengan Somdah. Somdah merupakan permainan yang dimainkan oleh anak dengan menggunakan media gambar persegi empat yang digambarkan di lantai atau tanah.⁶⁴

Menurut Lindawati (dalam Putu) engklek merupakan permainan yang sudah diturun temurunkan dari nenek moyang permainan ini dilaksanakan dengan cara berjalan atau melompat dengan menggunakan satu kaki.⁶⁵

Dalam bermain engklek ada tahapan yang harus diikuti oleh pemain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyani tahapan bermain engklek, yaitu:⁶⁶

1. Menggambar pola engklek
2. Menentukan pemainan pertama
3. Melemparkan gacuk

Permainan engklek modifikasi adalah sebuah metode pembelajaran menyenangkan yang dapat dijadikan

⁶² Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (2013): 130

⁶³ Ari Irawan, “Penggunaan Ethnomatematika Engklek Dalam Pembelajaran Matematika,” *Jurnal MathEducation Nusantara* vol.1, no. 1 (2018): 46–51, <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/>.

⁶⁴ Istiqomah and Sandra E, “Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini.” *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* vol.2, no.2 (2020): 19

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Eliya. Desvarosa, “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna,” *Jurnal Handayani* 6, no. 1 (2016): 110. *Jurnal Handayani* vol.6, no.1 (2016): 110

guru untuk mengenalkan bentuk geometri. Permainan engklek modifikasi adalah sebuah kegiatan yang dapat mempengaruhi perhatian anak sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri. Penerapan kegiatan permainan engklek modifikasi dalam mengenalkan macam-macam bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang membawa dampak yang positif dan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Maka dari itu dengan permainan engklek modifikasi, anak menjadi berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri sehingga kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat.

Menurut Rahmawati pembelajaran matematika dapat diberikan kepada anak sejak usia 0 tahun sambil bermain karena pada saat bermain anak akan dapat bereksplorasi, bereksperimen dan dengan bebas mengekspresi dirinya. Dengan bermain, tanpa sengaja anak akan memahami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dengan yang lainnya. Untuk itu kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan sebagai sarana pengenalan konsep angka 1-10. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk berhitung melalui langkah-langkah kaki Ketika melewati gambar kotak dari permainan engklek.⁶⁷

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Achroni bermain engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Menurut Rae (Rozana) ada manfaat dari permainan engklek

⁶⁷ Andini Linarsih Kholifah, Marmawi Rais and Program, "Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 11, no. 3 (2022): 40–46, <https://doi.org/10.24903/jw.v7i1.847>. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* vol.11, no.3 (2022): 40-46

yaitu untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung, dan Menyusun angka.⁶⁸

Ujianti mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan yang sering dimainkan anak, pada permainan engklek terdapat sepuluh kotak yang bisa diisi angka, melalui bermain engklek anak lebih semangat dalam belajar. Permainan engklek (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat lompatan yang digambar pada bidang datar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

2. Manfaat permainan engklek
manfaat dari permainan engklek menurut Achroni antara lain:
 - a. Memberikan kegembiraan pada anak,
 - b. Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat,
 - c. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki,
 - d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan,
 - e. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama,
 - f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya
 - g. Anak dapat Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - h. Meningkatkan keterampilan sosial. Permainan engklek meskipun bisa dilakukan sendiri, tetapi

⁶⁸ Mukharamah et al., "Pengembangan Media Karpet Engklek Untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* vol.6, no.3 (2021): 43-54

umumnya dilakukan bersama teman lain minimal 2 orang sebagai lawan.⁶⁹

Adapun dalam penelitian ini permainan engklek dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam aspek kognitif misalnya seperti kemampuan anak mengenal bentuk bentuk bangun datar (kotak, segitiga, lingkaran) ataupun berbagai bilangan karena dalam permainan engklek juga biasanya bisa disertai dengan angka angka yang akan menuntun anak belajar menghitung sambil bermain. Permainan ini juga di harapkan dapat menambah rasa semangat anak dalam mengikuti pembelajaran karena dengan permainan engklek proses pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas jadi dengan begitu anak akan merasakan suasana belajar yang berbeda.

3. Langkah-langkah Permainan Tradisional Engklek

Menurut Pratiwi & Kristanto permainan ini dinamakan engklek karena dilakukan dengan berjalan dan melompat dengan satu kaki. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak, bisa di lakukan di halaman rumah. Sebelum permainan dimulai, pemain (anak-anak) harus menggambar bidang permainannya terlebih dahulu yang merupakan representasi dari bangun datar persegi sebanyak 8 buah.⁷⁰

Menurut pernyataan Mulyani dalam bermain engklek ada tahapan yang harus di ikuti oleh pemain., tahapan bermain engklek yaitu:

- Menggambar pola engklek

Permainan ini memang sebuah permainan outdoor. Arena engklek biasanya berupa kotak – kotak atau persegi Panjang dengan ukuran sekitar 30-60 m². Untuk membuat arena anak anak biasanya menggunakan pecahan genteng atau batu. Jika dilantai dapat menggunakan kapur. Masing-masing anak mempunyai gacuk dari pecahan genteng atau keramik yang bentuknya pipih.

⁶⁹ Jasa unggul Muliawan, *41 Model Mainan Edukatif Terbaik* (Gava Media, 2021): 270

⁷⁰ Aisyah Durrotun Nafisah, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*.

- Menentukan permainan pertama
Semua pemain atau anak berkumpul lalu melakukan ‘hompimpah’ ataupun ‘suit’ untuk menentukan siapa yang bermain dahulu, karena cara bermainnya bergantian.
- Melemparkan gacuk
Pemain melempar gacuknya pada petak nomor satu. Gacuk yang dilemparkan harus berada di dalam kotak, bila meleset ke kotak lain maka dinyatakan gugur dan diganti pemain kedua. Pemain pertama mulai melompat menggunakan satu kaki dari kotak 1 hingga seterusnya, lalu Kembali lagi dengan mengambil gacuk yang berada di kotak 1 dengan kaki 1 tetap diangkat. Setelah itu pemain melemparkan gacuk ke kotak ke-2, begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempari dengan gacuk. Kemudian jika telah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan gacuk dengan membelakangi engkleknya jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya, jika pemain berhasil mengambil gacuknya, pemain kembali ke kotak yang pertama dan menjadi pemenang.⁷¹

Namun dalam penelitian ini langkah permainan engklek telah peneliti modifikasi agar permainan menjadi lebih mudah dimainkan dan sesuai bagi anak usia dini. Langkah - langkah dalam permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, permainan menggambar bidang bisa menggunakan kain flanel atau di gambar langsung pada keramik menggunakan kapur atau dengan menempelkan lakban hitam di luar ruangan kelas agar anak bisa belajar sambil menikmati suasana luar kelas. Yang kemudian pada bidang tersebut juga akan di beri angka.

⁷¹ Desvarosa, “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna.” *Jurnal Handayani* vol.6, no.1 (2016): 110

- b. Pemain membawa Gantungan Bulat (gancu) namun pada engklek kali ini anak membawa bentuk kecil geometri, yang nantinya di letakkan ke dalam wadah pada garis finis
- c. Menentukan pemain mana yang akan bermain terlebih dahulu, pemain dapat menentukan dengan pengundi secara hompimpa.
- d. Pemain yang dipilih bermain terlebih dahulu, mengambil bentuk kecil geometri yang telah disiapkan, kemudian pemain melompat sambil berhitung 1-7 sesuai dengan angka di dalam kotak, pemain harus melompat dengan satu kaki dan kaki yang satunya di tekuk ke arah belakang,
- e. Lompatan dilakukan dengan bertahap dari petak awal menuju ke petak puncak secara urutan tanpa ada yang terlewati untuk di injak,
- f. Setelah mencapai puncak maka pemain dapat Menyebutkan bentuk geometri beserta warnanya. misalnya jika pemain mendapat bentuk lingkaran dengan warna hijau yang melapisi lingkarannya maka pemain dapat menyebutkan lingkaran dan warna hijau.
- g. anak akan menyebutkan bentuk persegi panjang, dan warna. Anak Mengenal angka 1-10, dan mengenal berbagai huruf yang terdapat pada kata engklek, dengan cara menebak hurufnya lalu mencarinya pada kertas yang sudah diacak di depan garis finis permainan.
- h. lalu bergantian dengan pemain berikutnya.

3. Teori Aspek Kognitif

1. Definisi kognitif

Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak namun kemampuan lainnya juga tidak kalah pentingnya. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, dan cium melalui panca indra

yang dimilikinya. Kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan umum, sains, dan matematika⁷².

Para peneliti dalam bidang perkembangan otak menemukan bahwa perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan dan fungsi otak. Segala hal yang ada disekitar seseorang, sesungguhnya terdapat suatu hal yang sangat bermanfaat bagi manusia jika manusia mampu menggunakan akalnya (kognitif) untuk memikirkan hal tersebut. Oleh sebab itu ketika anak sudah mampu menggunakan konsep berfikirnya maka tugas pendidikan untuk mengembangkannya. Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang anak mampu berfikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan berfikir sangat mustahil seorang anak akan mampu memahami, meyakini dan mengaplikasikan hal-hal yang ia tangkap dari sekitarnya baik berupa materi pelajaran, pesan-pesan moral dari lingkungan keluarga maupun teman sebaya. Salah satu tokoh yang merumuskan teori perkembangan kognitif adalah Jean Piaget.⁷³

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini, pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerja sama.⁷⁴ Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi, baik psikologi perkembangan maupun psikologi pendidikan. Dalam psikologi, kognitif mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia yang berhubungan dengan masalah pengertian, pemahaman, perhatian, menyangka, mempertimbangkan, pengolahan informasi

⁷² Author 1, Author 2, and Author 3, "Title Article," *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, (2017)

⁷³ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27, <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.

⁷⁴ Ahmad Hatip and Windi Setiawan, "Bruner's Cognitive Theory in Mathematics Learning," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 87.

pemecahan masalah, kesengajaan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, keyakinan dan sebagainya,⁷⁵

Pada masa prasekolah anak sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol meskipun cara berfikir mereka masih sebatas persepsi, akan tetapi anak sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasi sesuatu berdasarkan pemahaman sendiri. Melalui kognitif anak beradaptasi dan menginterpretasikan kejadian-kejadian disekitar menurut Piaget (dalam McDevin) menemukan bahwa anak secara natural memiliki rasa ingin tahu yang besar dan secara aktif mencari informasi untuk diolah dan dipahami.⁷⁶

Informasi yang akan diolah dapat anak peroleh melalui berbagai sumber, seperti eksplorasinya di lingkungan, cerita yang dengar disaat anak bersosialisasi yang tentunya bisa berkaitan dengan kemampuan intelek atau kognitifnya.

Perkembangan intelek sering juga dikenal di dunia psikolog maupun Pendidikan dengan istilah perkembangan kognitif. Berbicara mengenai perkembangan kognitif sering kali tidak dapat dipisahkan dari seorang pelopor psikologi kognitif Bernama Jean Piaget. Dia memang merupakan seorang ahli psikologi yang memberikan sumbangan sangat besar dalam psikologi kognitif/berpikir.⁷⁷

Istilah “cognitive” berasal dari kata cognition yang artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

⁷⁵ Sutarto Sutarto, “Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1, no. 2 (2017): 1, <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>.

⁷⁶ Diana Diana and Yani Putri, “Penerapan Metode Farming Gardening Project Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak,” *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2018): 32, <https://doi.org/10.29406/jpk.v7i2.1395>.

⁷⁷ Prof.Dr.H.M. Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*, (2015): 40-56

Pengertian cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Setiap individu berpikir menggunakan intelegnya.

Kemampuan inteligensilah yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi.⁷⁸ Perkembangan kognitif manusia yang merupakan proses psikologi di dalamnya melibatkan proses-proses memperoleh, Menyusun dan menggunakan pengetahuan serta kegiatan-kegiatan mental, seperti: mengingat, berpikir, menimbang, mengamati, mengingat, menganalisis, mensintensis, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara sering dengan cara mengobservasi secara partisipan dalam jangka waktu lama, Jean Piaget mendapati bahwa anak pada umur tertentu mengalami kesulitan untuk mengerti hal-hal yang sebenarnya sederhana. Misalnya; seorang anak kecil ternyata mengalami kesulitan untuk memahami mengapa air yang banyaknya sama apabila dituangkan dari gelas pendek besar ke gelas tinggi kecil ternyata hasilnya sama dan tidak tumpah.⁷⁹

William Stern menyatakan bahwa pengembangan kecerdasan anak dimulai sejak janin, sejak kelahirannya, dan anak memiliki lebih dari satu potensi yang secara holistik mengacu pada satu arah tertentu (Monks, Knoers dan Haditono, 1999). Pamela Minet, mendefinisikan perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah

⁷⁸ Husain, "Hakikat Pengembangan." *Igarss 2014*, no. 1 (2014): 1-5.

⁷⁹ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*.

perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses yang terjadi dalam otak.

Menurut Bloom, proses belajar, baik disekolah maupun di luar sekolah, menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai *Taxonomy Bloom*, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan (faktor dasar dan ajar). Faktor dasar yang berpengaruh menonjol pada kemampuan kognitif dapat dibedakan dalam bentuk lingkungan alamiah dan lingkungan yang dibuat.⁸⁰

Inteligensi (kecerdasan) sangat mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang. Dikatakan bahwa antara kecerdasan dan nilai kemampuan kognitif berkorelasi tinggi dan positif, semakin tinggi nilai kecerdasan seseorang semakin tinggi kemampuan kognitifnya.

Istilah intelek berasal dari Bahasa Inggris "*intellect*" yang menurut Chaplin diartikan sebagai proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan, kemampuan mental atau inteligensi.⁸¹

Adapun Atkinson menyatakan bahwa "intelek" adalah akal budi atau inteligensi yang berarti kemampuan untuk meletakkan hubungan-hubungan dari proses berpikir.⁸² Selanjutnya dikatakan oleh Philips bahwa orang yang intelligent adalah orang yang dapat menyelesaikan persoalan dalam tempo yang lebih singkat, memahami masalahnya lebih cepat dan cermat serta mampu bertindak cepat.⁸³

⁸⁰ Prof. Dr. H. Dra. Ny. B. Agung Hartono Sunarto, *Perkembangan Peserta Didik*, (2002): 11

⁸¹ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*. (2015): 40-56

⁸² Ibid.

⁸³ Ibid.

Gagne menyatakan, bahwa strategi kognitif merupakan keterampilan kognitif untuk memilih dan mengarahkan proses-proses internal dalam belajar dan berpikir. Dengan demikian, objek strategi kognitif adalah keterampilan yang membedakannya dengan keterampilan intelektual lain. Konsep dan aturan-aturan yang menunjuk pada lingkungan objek dan kejadian seperti pernyataan, grafik, atau rumus matematis, merupakan objek keterampilan intelektual, sedangkan objek strategi kognitif, adalah proses kognitif yang dimiliki siswa.⁸⁴

Ada berbagai teori yang membahas perkembangan kognitif. Dalam kesempatan ini, akan dibahas dua teori besar yaitu, teori yang diajukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky.

- Jean Piaget

Jean Piaget meneliti dan menulis tentang perkembangan kognitif dari 1997 sampai 1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologi sebelumnya, Piaget menyatakan bahwa perbedaan cara berpikir anak dengan orang dewasa bukan hanya karena kalah pengetahuan, melainkan juga berbeda secara kualitatif. Teori perkembangan Piaget melihat konsep kecerdasan seperti halnya system biologi yang membangun struktur untuk berfungsi. Dalam hal ini, ia memakai istilah *scheme* atau skemata untuk menggunakan istilah struktur. *Scheme* adalah pola tingkah laku yang dapat diulang. Dengan demikian, seorang individu yang lebih dewasa memiliki struktur kognitif yang lebih lengkap dibandingkan Ketika ia masih kecil.⁸⁵

Pertumbuhan kecerdasan dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, kematangan dan ekuilibrasi. Jika *scheme* yang sudah dimiliki anak mampu menjelaskan hal-hal yang dirasakan anak dari lingkungannya. Kondisi ini dinamakan keadaan ekuilibrium (*equilibrium*). Secara istilah, *equilibrium* adalah keadaan dimana kekuatan yang berlawanan berada di dalam kondisi yang sepadan. Sederhananya, arti *equilibrium*

⁸⁴ Dkk Herdina Indrijati, M.Psi., *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN & PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, edisi pertama (Kencana, 2017): 73

⁸⁵ Ibid.

adalah keseimbangan, Keseimbangan menurut WJS. Poerwadarminta sebagaimana dikutip oleh Winarno adalah keadaan seimbang. Secara umum dapat dikatakan bahwa keseimbangan adalah suatu keadaan dimana terdapat keserasian atau keharmonisan, dan tidak dalam kecenderungan berat sebelah atau condong pada hal tertentu, dengan memperhatikan proporsional masing-masing komponen-komponen yang melingkupinya.⁸⁶

Bagi Piaget dalam struktur setiap individu, mesti ada keseimbangan antara asimilasi dengan akomodasi. Keseimbangan ini dimaksudkan agar dapat mendeteksi persamaan dan perbedaan yang terdapat pada stimulus-stimulus yang dihadapi. Perkembangan kognitif ini pada dasarnya yaitu perubahan dari keseimbangan yang dimiliki.

Ahli psikologi Jean Piaget memberikan kontribusi teori penting mengenai perkembangan kognitif. Menurutnya, tahap perkembangan kognitif menurut periode usia adalah sebagai berikut: sensori-motori, usia 0-2 tahun, pra-operational, usia 2-7 tahun, operational konkrit, usia 7-12 tahun, dan operational formal, usia diatas 12 tahun.⁸⁷

Jean Piaget mendefinisikan berdasarkan aspek-aspek kognitifnya. Sama dengan “kecerdasan” yaitu seluruh kemampuan berpikir dan bertindak secara adaptif termasuk kemampuan kemampuan mental yang kompleks seperti berpikir, mempertimbangkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan menyelesaikan persoalan-persoalan.⁸⁸

Menurut Desy Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi-informasi yang diketahui. Ide-idenya yang realistik serta menyangkut

⁸⁶ MH Dr. TIAR RAMON, SH., “Teori Keseimbangan,” 2020, <https://tiarramon.wordpress.com/2020/04/02/teori-keseimbangan/>.

⁸⁷ Umi Latifa, “Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah Dan Perkembangannya,” *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* vol.1, no. 2 (2017): 185–96, <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>.

⁸⁸ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*. (2015): 40-56

kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kognitif sangat berhubungan dengan kemampuan matematis. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ ranah dalam taksonomi pendidikan (Muhibbin). Mansur mengatakan istilah kognisi (cognition) dimaknai sebagai strategi untuk mengorganisir lingkungan dan strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. Kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisir pengalaman mereka. Sedangkan Desmita menjelaskan bahwa kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.⁸⁹

Menurut Piaget dalam Prayitno menyatakan bahwa “dalam usia dini, anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar.”⁹⁰

Dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu menjalankan fungsinya secara wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari lingkungannya (Wiyani).⁹¹

⁸⁹ M.Pd.I Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (2018): 208

⁹⁰ Ramaikis Jawati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii,” *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (2013): 250, <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1537>.

⁹¹ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.

Perkembangan kognitif mencakup beberapa peningkatan kemampuan, diantaranya: memahami simbol abstrak, peningkatan kemampuan memahami memori, dan peningkatan kemampuan dalam membuat argumentasi (Gardner).⁹²

Margaet W. Matli; Kognitif adalah proses aktivitas yang melibatkan beberapa jenis kegiatan yang berkaitan dengan mental seseorang. Kegiatan yang terkait antara lain, mencari, memperoleh, menyimpan, dan menggunakan ilmu pengetahuan. Penggunaan ilmu pengetahuan diharapkan pada situasi dan kondisi yang tepat.

kognitif (cognitive) artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. (Neiser 1976). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, dan keyakinan. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Selanjutnya, Piaget mengemukakan tentang perkembangan kognitif yang dialami setiap individu secara lebih rinci, mulai bayi hingga dewasa. Teori ini disusun berdasarkan studi klinis terhadap anak-anak dari berbagai usia golongan menengah di Swiss pada 1950-an. Berdasarkan hasil penelitiannya, Piaget mengemukakan empat tahap perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis. Tahapan-tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap

⁹² Ibid.

sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang.⁹³

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Jean Piaget (Bybee dan Sund) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu⁹⁴:

a) Tahap Sensori-Motoris (sekitar usia 0-2 tahun)

Menurut Piaget, pada tahap ini bayi menggunakan alat indera dan kemampuan motoric untuk memahami dunia sekitarnya. Interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya melalui perasaan dan otot-ototnya. Interaksi ini diarahkan oleh sensasi-sensasi dari lingkungannya.

Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan-lahan belajar mengkoordinasi Tindakan-tindakannya. Perkembangan selanjutnya anak mulai mampu untuk melambungkan objek fisik ke dalam simbol-simbol, misalnya mulai bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara Binatang, dan lain-lain. Dapat disimpulkan bahwa bayi lahir dengan refleks bawaan. Pada masa kanak-kanak ini, anak belum mempunyai konsepsi tentang objek yang tetap. Ia hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan indranya.

b) Tahap Praoprasional (2-7 tahun)

Istilah oprasional yang digunakan oleh Piaget yaitu berupa Tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*).

⁹³ Herdina Indrijati, M.Psi., *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN & PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Edisi pertama (Kencana, 2017): 51

⁹⁴ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*. (2015): 40-56

Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif; dalam arti semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini menurut Jean Piaget, anak sangat bersifat egosentris sehingga seringkali mengalami masalah dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dengan orang tuanya. Dalam berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung sulit untuk dapat memahami pandangan-pandangan orang lain dan lebih banyak mengutamakan pandangannya sendiri.

Dalam kamus istilah psikologi (Kartono dalam Chaplin), egosentrisme didefinisikan sebagai menyangkut diri sendiri, keasyikan terhadap diri sendiri; menurut Piaget, berkaitan dengan kemampuan berbicara dan berfikir yang diarahkan pada kebutuhan pribadi. Sementara egosentrisme didefinisikan sebagai kecenderungan menilai obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa berdasarkan kepentingan pribadi dan menjadi kurang sensitif terhadap kepentingan atau hal-hal yang menyangkut orang lain. Shaffer mendefinisikan egosentrisme sebagai kecenderungan untuk memandang dunia dari perspektif pribadi tanpa menyadari bahwa orang lain bisa memiliki sudut pandang yang berbeda. Pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkret daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatan berbeda, maka ia akan mengatakannya berbeda pula.

Ciri-ciri anak pada tahap ini belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Dengan demikian, anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat di jumpai (dilihat) di dalam lingkungannya saja.

c) *Tahap Operasional Konkret (7-11)*

Pada tahap ini, menurut Piaget interaksinya sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dalam cara yang lebih obyektif. Anak-anak pada tahap ini umumnya sudah berada di sekolah dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasional logis dengan bantuan benda-benda konkret. Smith memberikan contoh dengan menggunakan tiga boneka (Edith, Susan, Dan Lily) yang memiliki warna rambut yang berlainan. Anak-anak tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi boneka yang berambut paling gelap, namun Ketika diberi pertanyaan, “Rambut edith lebih terang daripada rambut Lily. Rambut siapakah yang paling gelap?”, anak-anak pada tahap operasional konkret mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang. Dapat dikatakan bahwa anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak (tak berwujud).

d) *Tahap Operasional Formal (11-15 tahun)*

Pada tahap ini, menurut Piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas menjangkau banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat berinteraksi dengan orang dewasa. Karena pada tahap ini anak sudah mampu mengembangkan pikiran formalnya, mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Arti simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti. Melibatkan mereka dalam suatu kegiatan akan lebih memberikan pengaruh positif bagi perkembangan kognitifnya. Misalnya: menulis puisi, lomba karya ilmiah, lomba menulis cerpen dan sejenisnya. Anak sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Anak mampu

bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwanya langsung.

Sebagai contoh eksperimen Piaget berikut ini: seorang anak dihadapkan pada gambar “Pak Pendek” dan untaian klip (penjepit kertas) untuk mengukur tinggi “Pak Pendek” itu. Kemudian ditambahkan penjelasan dalam bentuk verbal bahwa “Pak Pendek” itu mempunyai teman “Pak Tinggi”. Lebih lanjut dikatakan bahwa apabila diukur dengan batang korek api tinggi “Pak Pendek” empat batang, sedangkan tinggi “Pak Tinggi” enam batang korek api. Berapakah tinggi “Pak Tinggi” bila diukur dengan klip? Dalam memecahkan masalah di atas, anak harus memerlukan operasi terhadap operasi. Karakteristik anak pada tahap ini telah memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran *hipotek-deduktif*, yaitu kemampuan untuk Menyusun serangkaian hipotesis dan mengujinya. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap operasional formal, anak-anak sudah mampu memahami bentuk argument dan tidak dibingungkan oleh isi argumen (karena itu disebut operasional formal). Tahap ini mengartikan bahwa anak-anak telah memasuki tahap baru dalam logika orang dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak.

Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan kognitif Piaget dijelaskan dalam tabel berikut⁹⁵:

Tabel 2. 1

Tahapan perkembangan kognitif anak

Tahap Sensori-Motorik (2 Tahun)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berfikir dalam pola visual (skemata). 2. Anak menggunakan indera untuk mengeksplorasi objek (melihat, menyimak, membaui, merasai dan memanipulasi).

⁹⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (2018): 208

3. Anak belajar mengingat ciri fisik sebuah objek
4. Anak mengaitkan objek dengan Tindakan dan peristiwa, tetapi tidak menggunakan objek untuk menyimbolkan Tindakan dan kejadian.

Tahap Pra-oprasional (usia 2-7 tahun)

1. Anak menguasai pemikiran simbolis (menggunakan gambar dan kata-kata untuk mewakili tindakan dan kejadian yang tak ada).
2. Anak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian (misalnya berpura-pura sebuah balok adalah sebuah mobil).
3. Anak belajar menduga efek satu tindakan pada Tindakan lainnya. (misalnya, menyadari menuang susu dari wadah ke dalam gelas akan membuat jumlah susu berkurang didalam wadah dan bertambah di gelas).
4. Anak dikecoh oleh tampilan (misalnya, meyakini wadah tinggi dan kecil berisi secangkir air, mempunyai isi lebih banyak dari pada wadah pendek dan lebar yang berisi secangkir air).

Tahap Konkret-oprasional (usia 7-11 tahun)

1. Pemikiran anak bisa menanganai perubahan benda dan bagaimana perubahan tersebut terjadi.
2. Anak bisa membalikkan pemikirannya (punya kemampuan melihat dalam pikirannya bagaimana benda terlihat sebelum dan sesudah perubahan berlangsung).
3. Anak telah melampaui bagaimana benda terlihat di momen tertentu dan mulai memahami bagaimana benda saling berkaitan (misalnya, tahu bahwa angka 2 lebih besar dari angka 1, tetapi dalam waktu yang bersamaan lebih kecil dari angka 3).

Tahap formal-opsional (usia 11+)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berfikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret. 2. Anak bisa berhipotesis tentang benda.

1. Anak berfikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret.
2. Anak bisa berhipotesis tentang benda.

Teori Jean Piaget mengenai pertumbuhan kognitif sangat erat dan penting hubungannya dengan umur serta perkembangan moral. Konsep tersebut menunjukkan bahwa aktivitas adalah sebagai unsur pokok dalam pertumbuhan kognitif. Pengalaman belajar yang aktif cenderung untuk memajukan pertumbuhan kognitif.⁹⁶

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget, maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut⁹⁷.

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).

⁹⁶ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*. (2015): 40-56

⁹⁷ Husain, "Hakikat Pengembangan." *Igarss*, no. 1 (2014): 1-5.

6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

- Lev Vygotsky

Perkembangan kognitif dan Bahasa anak-anak tidak berkembang dalam suatu situasi sosial yang hampa (social vacuum). Lev Vygotsky seorang psikolog berkebangsaan Rusia, mengenal point penting tentang pikiran anak. Teori Vygotsky menawarkan suatu potret perkembangan manusia sebagai suatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan sosial dan budaya. Vygotsky menekankan bagaimana proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti Bahasa, system matematika, dan alat-alat ingatan.⁹⁸

Menurut Vygotsky, anak-anak lahir dengan fungsi mental yang relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Namun anak-anak tak banyak memiliki fungsi mental yang lebih tinggi seperti ingatan, berpikir, dan menyelesaikan masalah.

Vygotsky menekankan baik level konteks sosial yang bersifat institusional maupun level konteks sosial yang bersifat interpersonal. Pada level institusional, sejarah kebudayaan menyediakan alat-alat yang berguna bagi aktivitas kognitif melalui institusi seperti sekolah, dan penemuan seperti komputer. Menurut Vygotsky, keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Informasi tentang alat keterampilan dan hubungan interpersonal kognitif dipancarkan melalui interaksi langsung dengan manusia. Vygotsky percaya bahwa anak-anak jauh lebih berkembang jika berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tidak akan

⁹⁸ Herdina Indrijati, M.Psi., *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN & PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Edisi pertama (Kencana, 2017): 55

pernah mengembangkan pemikiran operasional formal tanpa bantuan orang lain. Vygotsky membedakan antara perkembangan aktual dengan perkembangan potensial pada anak. Perkembangan aktual ditentukan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang dewasa atau guru, sedangkan perkembangan potensial membedakan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu, memecahkan masalah di bawah petunjuk orang dewasa, atau kerja sama dengan teman sebaya.

Sebagai contoh anak usia 5 tahun belajar cara menggambar dengan bantuan pengarahan dari orang tua atau guru secara bertahap. Sedikit demi sedikit, bantuan akan berkurang sampai berubah menjadi tahap perkembangan aktual saat anak dapat menggambar sendiri. Jadi, walaupun anak sebagai pembelajar yang aktif dan ingin tahu sampai segala hal, tetapi dengan bantuan yang tepat untuk belajar lebih banyak perlu di stimulasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Satu hal yang perlu diingat bahwa selain guru, teman sebaya juga berpengaruh penting pada perkembangan kognitif anak. Tampaknya, dibandingkan metode pembelajaran lewat penemuan individu (*individual discovery learning*), kerja kelompok dapat mempercepat perkembangan anak.

Bruner mengemukakan teori kognitif, bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asal materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini. Menurut Bruner, ada 3 tingkat perkembangan⁹⁹:

- a) Enaktif. Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensori-motoriknya.
- b) Ikonik. Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di TK. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seorang anak banyak belajar dari

⁹⁹ Husain, "Hakikat Pengembangan." *Igarss 2014*, no. 1 (2014): 1-5.

contoh yang dilihatnya. Gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

- c) Penggunaan lambang. Pada saat ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau SMP di mana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak.

Menurut Anita E. Woolfolk Kognitif memiliki tiga pengertian, yaitu: kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil. Selanjutnya Woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.¹⁰⁰

Raymon Cattell, dkk. Mengklasifikasikan kognitif ke dalam dua kategori, yaitu: a. Fluid intelligence adalah tipe kemampuan analisis kognitif yang relatif tidak dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya. b. Crystallized intelligence adalah keterampilan-keterampilan atau kemampuan nalar (berpikir) yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif (perkembangan mental dan perkembangan kognisi) adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Bagian tersebut digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui dan memahami. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak dia dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya, misalnya dalam hal:

- a. belajar tentang orang lain.
- b. belajar tentang sesuatu
- c. belajar keterampilan baru
- d. mendapatkan kenangan yang indah

¹⁰⁰ Ibid.

e. mendapatkan pengalaman baru.

Teori yang dikemukakan oleh Thurstone berpendapat bahwa kognisi merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan¹⁰¹:

- a) Pemahaman bahasa (verbal comprehension)
- b) Mengingat (memory)
- c) Bernalar (reasoning)
- d) Pemahaman ruang (spatial factor)
- e) Kemampuan menggunakan bilangan (numerical ability)
- f) Kelancaran penggunaan kata-kata (word fluency)
- g) Kecepatan memahami (perceptual speed)

Dikemukakan oleh Charles Spearman. Dia berpendapat bahwa kognisi meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (general factor) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (specific factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini; keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya. J. P. Guilford dan Howard Gardner. Guilford berpendapat bahwa kognisi dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau “faces of intellect”, yaitu operasi mental, isi (content) dan hasil (product).

Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognisi. Stenberg mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan. Tingkah laku kognitif dibentuk melalui dua karakteristik, yaitu: Insight atau kemampuan untuk menghadapi situasi baru secara efektif. Automaticity atau kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah secara otomatis dan

¹⁰¹ Ibid.

efisien. Selanjutnya Witherington mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental), adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami”.

- Alfred Binet

Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam inteligensi, yaitu:

- a) Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- b) Adaptasi, kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- c) Bersikap kritis kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: belajar tentang orang; belajar tentang sesuatu; belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; memperoleh banyak ingatan; menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas. Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda

yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.¹⁰²

3. Konsep Kognitif

Bagi Piaget perkembangan kognitif anak-anak berasal dari kematangan biologi, interaksi mereka dengan lingkungan sosial, dan temuan spontan mereka tentang itu. Dalam hal tersebut Piaget membagi pengetahuan yang anak-anak susun dalam tiga kategori yaitu:

- a) Pengetahuan fisik. Anak-anak belajar tentang objek di lingkungan mereka secara fisik. Mereka mulai Menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.
- b) Pengetahuan logis-matematis. Anak-anak Menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya.
- c) Pengetahuan sosial. Anak-anak mempelajari pengetahuan tentang Tindakan orang-orang dengan keterlibatan mereka dengan masyarakat di lingkungan¹⁰³.

Ketika anak-anak berinteraksi dengan benda atau orang-orang disekitar mereka, anak menguasai pengetahuan fisik dan pengetahuan logis-matematis serentak. Menurut Charlesworth (1996), “saat ciri fisik objek dipelajari, kategori logis-matematis disusun untuk menata informasi”.

Penelitian psikologi Rusia Lev Vygotsky telah menambahkan teorinya sendiri tentang perkembangan kognitif anak. Meskipun teori Vygotsky mendukung banyak temuan Piaget, Vygotsky meyakini bahwa setelah anak berusia 2 tahun, budaya dan “tanda” budaya diperlukan untuk memperluas pemikiran anak-anak. Dengan kata lain perkembangan kognitif tidak hanya berasal dari anak, melainkan juga dari orang dewasa dan teman sebaya di

¹⁰² Jawati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii.”

¹⁰³ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (2018): 208

sekitarnya, serta dari peralatan dimana Vygotsky menyebutnya dengan “tanda” yang anak kembangkan seperti ujaran, menulis, dan sebagainya. Sedangkan Piaget menekankan anak-anak sebagai penjelajah dan penemu, dan Menyusun sendiri pengetahuan mereka.¹⁰⁴

Baik pandangan Piaget dan Vygotsky, lebih menekankan kepada memberi anak-anak kesempatan mengeksplorasi dan menemukan sendiri, serta berinteraksi dengan orang dewasa yang mendukung usaha mereka dalam menemukan hal-hal yang baru.

4. Kognitif dan Permainan Eksplorasi

Baik Piaget dan Vygotsky, keduanya sepakat bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan mereka lewat permainan eksplorasi. Anak-anak melakukan permainan eksplorasi melalui bermain dengan benda, orang, dan ide.¹⁰⁵

Sebagian besar orang dewasa menganggap bermain adalah sebagai rekreasi, sesuatu yang dilakukan untuk kesenangan, melepas lelah. Namun bagi bayi dan anak-anak, permainan merupakan cara mencoba dan menemukan dunia sekitar mereka. Anak menggunakan indera perasa, penyentuh, pendengar, penglihatan, dan pengendus ketika mereka bermain. Faktanya, yang harus kita pahami Bersama adalah permainan merupakan latihan sensori dalam belajar berfikir.

Anak-anak bermain dengan objek atau orang yang ada di sekitarnya. Anak-anak menggunakan inderanya untuk bermain dengan dunianya dan untuk menemukan hal-hal baru yang menyenangkan bagi dirinya. Semua informasi yang diambil lewat eksplorasi lingkungan ini disimpan dalam otak mereka. Pada saat-saat tertentu, digunakan untuk mengarahkan atau menyesuaikan perilaku anak saat ia harus merespon dari rangsangan lingkungan sosialnya.

a) Tahapan permainan eksplorasi

Permainan eksplorasi sendiri berlangsung dalam pola yang bisa diprediksi dan diamati saat anak tumbuh dan

¹⁰⁴ Ibid.

¹⁰⁵ Ibid.

berkembang. Semua anak, sepertinya melakukan tiga tahap permainan Ketika mereka mengeksplorasi sendiri kemungkinan objek atau kegiatan baru. Tahapan tersebut disebut dengan 3M, yaitu: manipulasi, menguasai, dan makna (Beaty, 2014).

- Tahap Manipulasi

Ketika anak-anak pertama kali mulai mengeksplorasi objek baru mereka mungkin menggunakannya dengan cara yang tak biasa. Misalnya saat anak pertama kali bermain dengan balok mereka akan sering mengisi mobil-mobilan dengan balok tersebut. Misalnya lagi, bermain dengan cat warna. Pertama kali anak-anak bermain dengan sembarangan menggunakan kuas dan cat. Dengan demikian, pada dasarnya anak memanipulasi alat. Anak-anak butuh pengalaman memanipulasi ini untuk menemukan bagaimana benda bisa berfungsi.

- Tahap Menguasai

Untuk menguasai penggunaan alat atau kegiatan tertentu, anak harus mencobanya lagi dan lagi. Misalnya dengan balok-balok anak membuat bangunan atau rumah, atau dengan bermain cat warna, anak-anak mengulangi coretan-coretan di halaman buku, atau seringkali meminta dibacakan kisah-kisah yang sama secara berulang-ulang. Dalam hal ini sebenarnya anak-anak sedang Menyusun otak mereka untuk mengingat, dengan kata lain mengembangkan ingatan.

- Tahap Makna

Setelah mereka menguasai alat tertentu, mereka mempunyai makna sendiri dalam kegiatan tersebut. Dengan balok-balok mereka Menyusun bangunan, dengan cat warna mereka membuat gambar, dan dengan cerita yang sering ia dengar, anak sering kali menamai ulang tokohnya, mengubah alur ceritanya, dan membuat kisah mereka sendiri. Menurut Beaty, tidak semua anak usia dini mencapai tahap makna ini.

Oleh karena itu, orang tua harus lebih bijak dalam memaknai “bermain” bagi anak. Biarkan anak mengeksplorasi mainannya dengan bebas, karena pada dasarnya hal tersebut adalah proses belajar bagi anak.

5. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono Karakteristik perkembangan kognitif anak tahap praoperasional antara lain:

- a) Mengelompokkan benda, menghitung 1-20.
- b) Mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep maknaberlawanan.
- c) Mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- d) Memasang dan menyebutkan benda.
- e) Mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasi angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna.

6. Ciri-ciri perilaku kognitif

Renzulli mengutarakan Ciri-ciri kemampuan kognitif (untuk anak berbakat kognitif), yaitu antara lain: mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca, ungkapan diri lancar dan jelas, pengamat yang cermat, senang mempelajari kamus, peta dan ensiklopedi, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan, cepat menemukan asas dalam suatu uraian, daya abstraksi tinggi, selalu sibuk menangani berbagai hal, mampu membaca pada usia lebih muda.

Menurut William Ciri-ciri perilaku kognitif adalah:

- a) berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.

- b) berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
 - c) berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
 - d) berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang diduga mempengaruhi perkembangan kognitif anak diuji menggunakan analisis regresi linier berganda dengan skala data kontinu. Setelah itu dilakukan uji regresi ulang terhadap variabel karakteristik keluarga dan balita yang signifikan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak adalah status kesehatan anak sejak lahir, lama mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), usia anak, lama pendidikan ibu, dan status gizi anak¹⁰⁶.

Menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

- a) Faktor Hereditas: yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori). Para ahli psikologi Loehlin, Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan. Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa

106 Rindu Dwi Malateki Solihin, Faisal Anwar, and Dadang Sukandar, "Kaitan Antara Status Gizi, Perkembangan Kognitif, Dan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah (Relationship Between Nutritional Status, Cognitive Development, And Motor Development In Preschool Children)," *Jurnal Penelitian Gizi Dan Makanan* vol.36, no. 1 (2013): 62–72.

sejak lahir. Meskipun anak-anak menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu masih tetap ada (Monk, Knoers, dan Haditono).

- b) Faktor Lingkungan: John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua yaitu keluarga dan sekolah.
- c) Faktor Kematangan: Tiga organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).
- d) Faktor Pembentukan: segala keadaan diluar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuatintelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.
- e) Faktor minat dan bakat: Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan

semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.

- f) **Faktor Kebebasan:** Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

8. Pinsip-Prinsip Pembelajaran kognitif

Dalam memahami konsep pembelajaran kognitif, ada tiga prinsip utama pembelajaran yang dikemukakan Piaget, yaitu sebagai berikut¹⁰⁷:

- a) **Belajar Aktif;** Proses pembelajaran adalah proses aktif, sebab pengetahuan terbentuk dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan sendiri, memanipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, atau membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.
- b) **Belajar Lewat Interaksi Sosial;** Dalam belajar, perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi di antara subjek belajar. Menurut Piaget, belajar bersama teman sebaya maupun orang yang lebih dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Sebab, tanpa kebersamaan, kognitif akan berkembang dengan sifat egosentris. Dan dengan kebersamaan, khazanah kognitif anak akan semakin beragam.

¹⁰⁷ Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika."

- c) **Belajar Lewat Pengalaman Sendiri;** Dengan memanfaatkan pengalaman nyata, perkembangan kognitif seseorang akan lebih baik daripada hanya menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Berbahasa sangat penting untuk berkomunikasi. Namun, jika tidak diikuti oleh penerapan dan pengalaman maka perkembangan kognitif seseorang akan cenderung mengarah ke verbalisme (banyak menghafal) (Mashudi).

9. Makna Perkembangan Kognitif bagi Kehidupan Anak

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull). Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Sujiono (2009) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai “kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting” sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.

4. Anak Usia Dini

1. Definisi anak usia dini

Definisi anak usia dini menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “early childhood” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses

pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia.¹⁰⁸

Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada Batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun.

Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Lebih lanjut, Bredekamp, membagi kelompok anak usia dini menjadi tiga bagian, yaitu kelompok usia bayi hingga dua tahun, kelompok usia tiga hingga lima tahun, dan kelompok enam hingga usia delapan tahun. Penggunaan istilah anak usia dini dalam PAUD mengindikasikan kesadaran yang tinggi pada pihak pemerintah dan sebagai pemerhati Pendidikan untuk menangani Pendidikan anak-anak secara profesional dan serius. Pada masa usia dini, kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut¹⁰⁹:

- a. Usia 0-1 tahun, pada masa bagi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar di pelajari anak pada usia ini.

¹⁰⁸ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. (PT. Bumi Aksara 2017)

¹⁰⁹ Ibid.

Beberaoa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan berikut ini,

- Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
 - Mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap, dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
 - Memperlajari komunikasi sosial. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan non-verbal bayi.
- b. Usia 2-3 tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui oleh anak usia 2-3 tahun.
- Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa.
 - Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh. Anak terus belajar memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati, serta pikiran.
 - Anak mulai belajar mengembangkan emosi.
- c. Usia 4-6 tahun, pada usia dini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.
- Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan.
 - Perkembangan Bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain.

- Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.
- d. Usia 7-8 tahun, karakteristik perkembangan seorang anak usia 7-8 tahun antara lain.
- Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, serta deduktif dan induktif.
 - Perkembangan sosial, hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain diluar rumah bergaul dengan teman sebaya.
 - Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
 - Perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk.

Pertumbuhan sel otak berakhir ketika anak berusia 5 tahun. Tetapi ini bukan berarti tumbuh kembang otak berhenti. Perluasan jaringan/koneksi otak akan terus berlangsung seumur hidup tergantung stimulasi dan intervensi. Namun, tentu saja sifat, kecepatan dan kualitas tumbuh kembang setelah pada masa setelah usia 5 tahun memiliki perbedaan yang sangat mendasar dengan fase sebelumnya.

Aamodt & Wang menegaskan lebih mudah untuk membentuk otak anak usia dini daripada usia setelahnya. Tetapi kemungkinan untuk berubah, meningkatkan, memperbaiki selalu terbuka.

Oleh the National Association for Education of Young Children (NAEYC) Bahwa yang dimaksud dengan anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Apabila dilihat dari jenjang Pendidikan yang berlaku di Indonesia maka yang termasuk dalam kelompok anak usia dini adalah anak usia

Pendidikan dasar, masa bayi, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar kelas rendah.¹¹⁰

Frobel, salah seorang tokoh Pendidikan anak usia dini berkebangsaan Jerman, memandang bahwa anak pada dasarnya memiliki bawaan baik (*innate goodness*) dan berpotensi kreatif (*creative potensial*). Untuk itu, masa anak-anak sering dipandang sebagai masa emas (*the golden age*) bagi penyelenggaraan Pendidikan. Artinya, masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadi pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Otak anak usia dini secara struktural dan fungsional berbeda, seperti yang disebutkan peneliti otak, Marian Diamond (Diamond & Hopson) bahwa energi yang digunakan oleh otak anak usia 2 tahun setara dengan orang dewasa. Selanjutnya hal ini akan terus meningkat sampai usia 3 tahun, otak anak lebih aktif daripada orang dewasa. Kritik, kerja, dan nyala sel otak ini akan terus berkembang dengan kecepatan dua kali orang dewasa sampai usia 9 atau 10 tahun.¹¹¹

Fakta tumbuh kembang neuron inilah yang melahirkan sejumlah konsep yang kini menjadi dasar bagi PAUD. Konsep-konsep itu adalah masa emas perkembangan jendela kesempatan, masa kritis atau sensitif bagi pertumbuhan dan tahap krusial perkembangan anak. Secara substansial semua konsep itu menekankan jika pada masa ini, biasanya disebutkan 0-5 tahun, anak-anak tidak mendapatkan pengasuhan, perangsangan, intervensi, perhatian, dan aktivitas yang tepat dan bermakna, maka akan terjadi banyak masalah pada tahap perkembangan selanjutnya.

Karena kemungkinan bagi tumbuh kembangnya berbagai keterampilan dasar sebagai manusia normal seperti berbicara, berpikir, bersosialisasi, bahkan keterampilan

¹¹⁰ Ibid.

¹¹¹ Dr. Nusa Putra., Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, n.d.

elementer yang sangat penting seperti melihat, mendengar, dan merasa tidak dapat berkembang maksimal, jika tidak diasah pada masa ini.

Pernyataan para ahli itu menegaskan pendidikan anak usia dini memang memiliki sejumlah ciri khusus yang membedakannya dari pendidikan yang akan dialami anak pada tahap selanjutnya yaitu pendidikan dasar. Ciri khusus itu adalah, pendidikan anak usia dini:

1. Menumbuhkembangkan seluruh segi kemanusiaan anak, dalam konteks kecerdasan ini berarti mengembangkan kecerdasan intelektual (*IQ Intelligence Quotient*), kecerdasan emosional (*EQ Emotional Quotient*), kecerdasan spiritual (*SQ Spiritual Quotient*), kecerdasan majemuk, dan bentuk-bentuk kecerdasan lainnya.
2. Mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis dan fisik, jiwa raga dan seluruh indranya.
3. Menjadikan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran, karena bagi anak yang sedang tumbuh bermain = belajar.
4. Menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan dan bebas.

Ki Hajar Dewantara, tokoh sekaligus bapak Pendidikan Nasional berpendapat bahwa ada enam cara pokok menerapkan Pendidikan, yaitu pemberian contoh, pembiasaan, pengajaran, perintah, pelaksanaan, dan hukuman, tingkah laku dan disiplin diri, dan pengalaman lahir dan batin. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menciptakan dan merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, serta kondusif bagi anak. Untuk menciptakan kegiatan yang demikian, guru perlu memahami karakteristik dari peserta didik yang akan dihadapinya. Lickova

menegaskan pentingnya empati untuk dapat memahami anak-anak dan untuk menumbuhkan empati pada anak-anak. Scumacher berpendapat cinta, empati, keikutsertaan mistik, pemahaman dan welas asih sangat diperlukan dalam pendidikan, terutama bagi anak-anak, karena, sebagaimana yang ditemukan Monakow empati dan cinta merupakan sifat yang melekat dalam sistem otak kita. Glesson mendukung dengan menulis, cinta dan empati memang merupakan titik anjak yang sangat penting dalam proses pendidikan. Bredecamp dan Copples dalam Solehuddin, mengungkapkan bahwa secara garis besar karakteristik berpikir anak usia dini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Berpikir simbolik, yaitu kemampuan anak untuk mempresentasikan objek, Tindakan, dan peristiwa-peristiwa secara simbolik.
2. Egosentrisme, yaitu pemfokusan perhatian dan kekonkretan
3. Nalar, yaitu anak pada usia sekitar 3-5 tahun dan bernalar dari hal-hal yang khusus ke hal-hal yang lebih khusus lagi.
4. Klasifikasi, yaitu anak pada usia 3-5 tahun dengan menunjukkan minat yang meningkat terhadap penjumlahan dan aktivitas mencocokkan dan mengklasifikasi yang lebih kompleks.
5. Kreativitas, yaitu belahan otak anak (yang sangat berkaitan dengan imajinasi dan kreativitas). Kreativitas merupakan cara berpikir dan belajar yang sangat dominan pada masa usia dini, khususnya pada usia sekitar dua tahun pertama. Hal ini berarti anak berpikir kreatif merupakan sesuatu yang berkembang pada sekitar usia tersebut.

Jensen menguraikan pengasuhan dan pendidikan anak mesti memanfaatkan dan melibatkan emosi-emosi positif dan menjauhkan serta menghindarkan emosi-emosi negatif. Renzulli, Reis, dan Thompson menegaskan pendidikan bagi anak harus melampaui calistung, di dalamnya mesti dikembangkan kemampuan melakukan analisis dan seleksi

informasi dari berbagai sumber, berani menghadapi ketidakpastian dengan percaya diri, kemampuan memecahkan masalah, menghayati berbagai nilai, mengembangkan semangat kebersamaan, dan mengembangkan kreativitas.



DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah Durrotun Nafisah, Dkk. *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Yusuf Maronta Sugiyono Pranoto, Yuli Kurniawati. Cipta Media Nusantara, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Bunga_Rampai_TEORI_DAN_PRAKTIK_BERMAIN_U/X9-gEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+langkah+langkah+permainan+engklek&pg=PA356&printsec=frontcover.
- Anggraini, Indah Ayu, Wahyuni Desti Utami, and Salsa Bila Rahma. "Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di SD Adiwiyata." *Islamika* 2, no. 1 (2020): 161–69. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>.
- Ariana, Riska. "Pengertian Permainan Tradisional," 2016, 1–23.
- Asrori, Prof.Dr.H.M. *Perkembangan Peserta Didik (Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru)*, 2015.
- Author 1, Author 2, and Author 3. "Title Article." *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3 00, no. 00 (2017): XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>.
- Barokum, Mohammad Khafid, Anis Rahmawati Amna, and Aidil Primasetya Armin. "Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android." *Konvergensi* 14, no. 1 (2019): 6–12. <https://doi.org/10.30996/konv.v14i1.2767>.
- BINARTI. "Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.
- Dede Haryadi¹, Husna Yetti², Sri Yoseva². "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar." *Journal of the Japanese Society of Pediatric Surgeons* 16, no. 4 (2019): 704. <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>.
- Desvarosa, Eliya. "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna." *Jurnal Handayani* 6, no. 1 (2016): 110.
- Diana, Diana, and Yani Putri. "Penerapan Metode Farming Gardening

- Project Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak.” *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2018): 32. <https://doi.org/10.29406/jpk.v7i2.1395>.
- Dr. Euis Kurniati, M.Pd. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 2016.
- Dr. Nusa Putra, S.Fil., M.Pd., Ninin Dwilestari, S.Pd. *Penelitian Kualitatif PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, n.d.
- Dr. TIAR RAMON, SH., MH. “Teori Keseimbangan,” 2020. <https://tiarramon.wordpress.com/2020/04/02/teori-keseimbangan/>.
- Dr.Nusa Putra, S.fil, Ninin Dwilestari, S.Pd. *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, 2012.
- Fitri Andayani, S.Pd. Pra-Penelitian di TK Goemerlang (2023).
- Hanafy, Muh. Sain. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Hatip, Ahmad, and Windi Setiawan. “Bruner’s Cognitive Theory in Mathematics Learning.” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 87.
- Herdina Indrijati, M.Psi., Dkk. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN & PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Edisi pert. Kencana, 2017.
- Husain, Ahmad. “Hakikat Pengembangan.” *Igarss 2014*, no. 1 (2014): 1–5.
- Hutagalung, Maswaras Hari, Zulfadli Nasution, and Eva Yanti Siregar. “Peran Orang Tua Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Iii Kecamatan Sosorgadong.” *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 3 (2021): 96–104. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2597>.
- Indriyani, Dini, Heri Yusuf Muslihin, and Sima Mulyadi. “Manfaat Permainan Tradisional Engklek Dalam Aspek Motorik Kasar Anak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>.
- Irawan, Ari. “Penggunaan Ethnomatematika Engklek Dalam Pembelajaran Matematika.” *Jurnal MathEducation Nusantara* 1, no. 1 (2018): 46–51. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/>.

- Istiqomah, Nurul, and Ifa Aristia Sandra E. "Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini." *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2020): 19. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i2.9112>.
- Jawati, Ramaikis. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (2013): 250. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1537>.
- Juwantara, Ridho Agung. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kholifah, Marmawi Rais, Andini Linarsih, and Program. "Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 11, no. 3 (2022): 40–46. <https://doi.org/10.24903/jw.v7i1.847>.
- Kurniawan, Dani. "Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>.
- Latifa, Umi. "Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah Dan Perkembangannya." *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 2 (2017): 185–96. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>.
- M. Fadlillah, M.Pd.I. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Pertama., 2018.
- Marlisa, Lusi. "Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2018): 25–38. <https://doi.org/10.14421/jga.2016.13-03>.
- Mukharamah, Yuhariati, Rosmiati, Suhartati, Siti Naila Fauzia, Rahmatun Nessa, and Sitti Muliya Rizka. "Pengembangan Media Karpas Engklek Untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 6, no. 3 (2021): 43–54.

- Muliawan, Jasa unggul. *41 Model Mainan Edukatif Terbaik*. Gava Media, 2021.
- Mulyani, Sri. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 2013.
- Noor, J. "Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana," 2011, 1–23.
- Novi Mulyani, M.Pd.I. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, 2018.
- Ridho Kamila, Okta. "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Juni 2022." *Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas Xii Ma Annur Rambipuji*, 2022.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin" 17, no. 33 (2018): 81–95.
- Rohmah, Nurur. *Penggunaan Permainan Engklek Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Tk Darul Arqom Jakarta. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Vol. 3, 2021.
- Safitri, Tridiah. "Implementasi Strategi Permainan Tradisional Engklek Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Tk Al Ul-Haq Sukabumi Bandar Lampung," 2021, 9.
- Solihin, Rindu Dwi Malateki, Faisal Anwar, and Dadang Sukandar. "Kaitan Antara Status Gizi, Perkembangan Kognitif, Dan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah (Relationship Between Nutritional Status, Cognitive Development, And Motor Development In Preschool Children)." *Penelitian Gizi Dan Makanan* 36, no. 1 (2013): 62–72.
- Sugawara, Etsuko, and Hiroshi Nikaido. *Properties of AdeABC and AdeIJK Efflux Systems of Acinetobacter Baumannii Compared with Those of the AcrAB-TolC System of Escherichia Coli. Antimicrobial Agents and Chemotherapy*. Vol. 58, 2014. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R and D*. Bandung: Alfabeta. Vol. 3, 2013.
- Sukadariyah, Ririn Fitri, Atin Fatimah, and Kristiana Maryani. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 57–63.

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6685>

- Sunarto, Prof. Dr. H. Dra. Ny. B. Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*, 2002.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Edited by Ucc Rahmawati Suryani. PT Bumi Aksara, 2017.
- Sutarto, Sutarto. "Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1, no. 2 (2017): 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>.
- Widodo, Puput, and Ria Lumintuarso. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas." *Jurnal Keolahragaan* 5, no. 2 (2017): 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>.
- Zeng, Nan, Mohammad Ayyub, Haichun Sun, Xu Wen, Ping Xiang, and Zan Gao. "Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in E...: GCU Library Resources - All Subjects." *BioMed Research International* 2017 (2017): 1–13. <http://eds.b.ebscohost.com/lopes.idm.oclc.org/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=8a87340b-dc13-429f-990c-b6f01ec2262d@sessionmgr120>.
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Kisi Kisi Instrumen

KISI – KISI Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

Variabel Judul	Indikator	Sub Indikator
Permainan Tradisional Engklek	Menyusun hubungan tentang benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan bangun geometri dengan bentuk yang sejenis.
Aspek Kognitif	Memahami berbagai simbol-simbol	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal simbol – simbol angka - Berhitung angka 1-7 - Menyebutkan angka 1-7 yang tertulis pada pola engklek dengan benar - Menuliskan tulisan simbol angka 1-7 dengan benar

	Anak mampu memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none">- Mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar dan sebaliknya.- Mengelompokkan bangun geometri dengan bentuk yang sejenis.- Menyelesaikan langkah-langkah permainan engklek
	Menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.	<ul style="list-style-type: none">- Mengenal ukuran besar dan kecil- Mengenal berbagai warna bangun datar geometri dengan baik.- Mengenal bentuk bangun geometri (segitiga, lingkaran, segilima, persegi Panjang)

Lampiran 2 Instrumen Pra-Wawancara

Instrumen Pra-Wawancara

Nama : Fitri Andayani, S.Pd

Tgl : 02 Maret 2023

NO	DAFTAR PERTANYAAN	DAFTAR JAWABAN
1.	Dalam proses pembelajaran apakah siswa di TK ini sudah menunjukkan sikap kreatif?	Sudah
2.	Saat diberikan tugas apakah anak dapat menyelesaikannya dengan baik?	Dapat,
3.	Apakah pada pembelajaran di sekolah ini sudah dikenalkan mengenai berbagai warna dan bentuk benda?	sudah
4.	Apakah di TK ini anak sudah diperkenalkan pembelajaran mengenai angka?	Sebenarnya dalam pembelajaran di TK Goemerlang tidak ada pembelajaran mengenai angka, namun jika untuk pengenalan nya saja di TK ini anak-anak sudah diperkenalkan tentang angka.
5.	Bagaimana tingkat keaktifan anak dalam proses	Aktif

	pembelajaran?	
6.	Bagaimana tingkat konsentrasi anak dalam proses pembelajaran, apakah anak mampu mempertahankan fokus dan perhatiannya sampai proses pembelajaran berakhir?	Bisa, tapi ya namanya anak-anak Ketika kita (guru) menerangkan ya mereka fokus.
7.	Apakah anak mampu bersikap tenang dan tidak bermain-main selama proses pembelajaran?	Tidak mesti, namanya anak TK ya, kadang makanya kalau ibu gurunya lagi ngomong mereka fokus, tapi kalau sudah di kasih tugas mereka lihat teman, tergantung situasi. Tidak bisa dibilang fokus banget.
8.	Adakah kesulitan yang dialami murid dalam proses pembelajaran?	Tergantung anaknya, kalau anaknya memang sudah cukup umurnya ya mampu, jika berikan tugas dia bisa, tapi kalau belum cukup umurnya belum sampai pada tingkatannya, disini pembelajarannya kita bedakan.
9.	Apakah disekolah ini sudah pernah diterapkan pembelajaran dengan media permainan engklek?	Pernah, di sekolah ini sudah pernah dimainkan.

10.	Menurut ibu media pembelajaran engklek apakah efektif bagi perkembangan kognitif anak jika diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah ini?	Efektif, karena dia berbentuk permainan jadi anak senang, dia bermain ada ilmunya. Dan tingkat perkembangan kognitifnya setelah diterapkan permainan engklek tersebut sekitar 80 %.

Sumber: Pra-Wawancara TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung



Lampiran 3 Pedoman Pra-Observasi

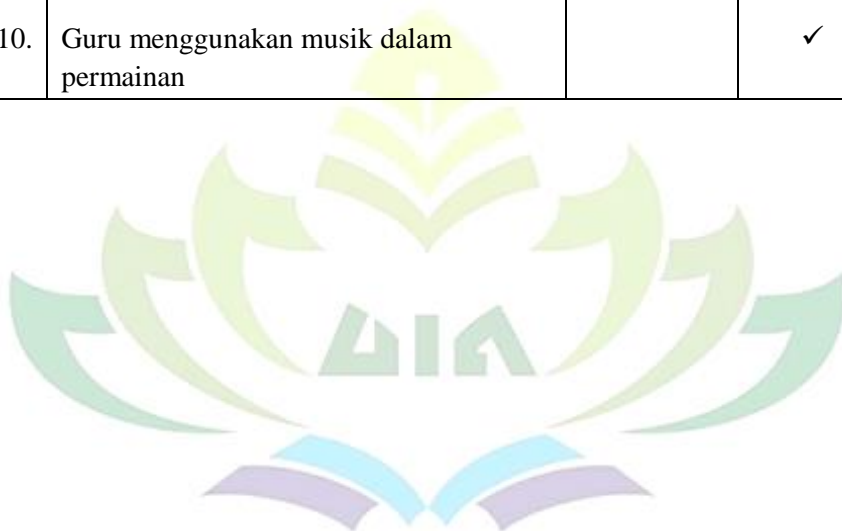
Pedoman Pra-Observasi Pada Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif di TK Goemerlang Bandar Lampung

Sumber data: Guru dan murid kelompok B1 TK Goemerlang Bandar Lampung

Metode/teknik: Observasi/ceklis

No	Penggunaan Permainan Engklek	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Guru melatih anak untuk tertib menunggu giliran dengan cara mengundi urutan pemain yang akan lebih dulu melakukan permainan	✓	
2.	Guru mengajarkan anak untuk berhitung	✓	
3.	Guru mengajarkan anak cara menjaga keseimbangan	✓	
4.	Guru melatih kedisiplinan anak mematuhi aturan main	✓	
5.	Guru mengajarkan anak kerja keras dalam menyelesaikan setiap Langkah permainan.	✓	
6.	Guru melatih anak bersosialisasi dengan orang lain	✓	

7.	Guru mengenalkan anak berbagai macam bentuk (segitiga, persegi Panjang, lingkaran)	✓	
8.	Guru memberikan contoh cara melakukan permainan engklek	✓	
9.	Guru menjelaskan apa itu permainan engklek	✓	
10.	Guru menggunakan musik dalam permainan		✓



Lampiran 4 Pedoman Observasi Penelitian
Pedoman Observasi Pada Penerapan Permainan Tradisional
Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif di TK
Goemerlang Bandar Lampung

No	Indikator	Item	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan arena bermain	Guru menyiapkan dan merencanakan gambar pola engklek yang akan dimainkan?	✓	
		Guru menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan?	✓	
2	Guru memperkenalkan bahan gacuk dalam permainan	Guru memperkenalkan bentuk-bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek?	✓	
3	Guru memberi contoh cara bereksperimen bermain engklek	Guru mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan?	✓	
		Guru memberikan contoh melompati setiap pola pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai?	✓	
		Guru memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek	✓	

Lampiran 5 Pedoman Observasi anak

Pedoman Observasi perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam lingkup berpikir logis

Sumber Data : Anak usia 5-6 tahun

Metode/Tekhnik : Observasi/Ceklis

Item yang di nilai:

1. Anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya.
2. Anak memahami berbagai simbol-simbol
3. Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Anak mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek

No	Nama Anak	Indikator pencapaian perkembangan									Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	ASF	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSB
2	AIA	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BSH
3	AAI	BS H	BS H	M B	M B	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
4	AT	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	MB
5	ATS	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
6	CA	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
7	DR	M B	BS H	M B	BS H	M B	BS H	BS H	M B	M B	MB
8	DNS	BS H	M B	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSB
9	DAS	BS H	M B	M B	BB	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH

10	HA	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
11	IA	M B	M B	BS H	M B	M B	BS H	BS H	M B	M B	MB
12	KA N	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
13	KN O	BS H	M B	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSB
14	KA	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
15	KFS	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
16	LAZ	BS H	M B	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSB
17	MA A	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
18	MA N	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
19	MAI	BS H	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSB
20	MB A	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
21	MF R	M B	M B	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
22	RP	BS H	BS H	BS H	BS H	M B	M B	BS H	BS H	BS H	BSH
23	NA R	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B	BSH
24	RG R	BS H	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH
25	RV Y	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BSH
26	AS	BS H	M B	M B	BS H	M B	BS H	BS H	M B	BS H	BSH
27	BM	BS H	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BSH

Lampiran 6. RPPH Penelitian Penerapan Engklek

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK TK GOEMERLANG

Minggu / Hari ke : 2/1
 Hari/Tanggal : Rabu/25 Oktober 2022
 Kelompok : B1
 Tema/ Subtema / Sub-subTema : tanaman /tanaman
 hias/bunga
 KD : 1.1 (NAM), 2.9, 1.12 (SOSEM),
 2.1, 3.4 (Fisik Motorik),2.1, 3.5, 4.6 (Kog), 3.10,3.12 (BHS)

A. INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. NAM : berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. SOSIAL EMOSIONAL : anak mampu bekerja sama dan saling membantu dalam kegiatan
3. KOGNITIF : - anak mampu menyebutkan angka 1-20
 -anak mampu menyebutkan warna benda dengan benar
 -anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna yang sejenis
4. FISIK MOTORIK : anak mampu melewati kotak engklek dengan satu kaki
 -anak mampu menuliskan simbol angka 1-20
5. BAHASA : Anak mampu menyebutkan huruf pada nama-nama bunga dengan benar

TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak Mampu :

1. Anak dapat menyebutkan warna bunga dengan benar
2. Anak dapat menuliskan simbol angka 1-20

3. Anak dapat menyebutkan huruf pada nama-nama bunga dengan benar

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (30 menit)

1. Penerapan SOP
2. Tanya jawab mengenai macam-macam warna

Kegiatan inti (90 menit)

1. Menyebutkan warna bunga dan meletakkan pada bidang engklek yang berwarna sejenis sambil melompati setiap bidangnya dengan satu kaki
2. Meniru tulisan simbol angka 1-20 yang tertera pada kartu angka
3. Menyebutkan huruf awal pada nama-nama bunga dengan benar

Istirahat (30 menit)

1. Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Bermain bebas

Kegiatan penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di lakukan
3. Memberikan informasi kegiatan untuk esok hari
4. Berdo'a sebelum pulang

PENILAIAN

1. Terbiasa mencuci tangan sebelum makan
2. Mengetahui warna dan bentuk peralatan sekolah
3. Dapat menjawab pertanyaan yang di ajukan guru



Bandar Lampung, 25 Oktober 2023

Guru kelas B1

Wismirida, S.Pd AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TK GOEMERLANG

Minggu / Hari ke : 3/1
 Hari/Tanggal : Kamis/02 November 2023
 Kelompok : B1
 Tema/ Subtema / Sub-subTema : tanaman /tanaman sayur/tomat
 KD : 1.1 (NAM), 2.9, 1.12 (SOSEM),
 2.1, 3.4 (Fisik Motorik), 2.1, 3.5, 4.6 (Kog), 3.10, 3.12 (BHS)

B. INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. NAM : berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. SOSIAL EMOSIONAL : anak mampu bekerja sama dan saling membantu dalam kegiatan
3. KOGNITIF : - anak melengkapi angka yang hilang sesuai urutan
 -anak mampu menyebutkan nama bangun geometri dengan benar
4. FISIK MOTORIK : anak mampu melewati kotak engklek dengan satu kaki
 -anak mampu menuliskan simbol angka 1-7
5. BAHASA : Anak mampu menuliskan nama-nama sayur dengan benar sesuai gambar

TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak Mampu :

1. Anak dapat berhitung angka 1-7 dengan benar
2. Anak dapat melengkapi angka yang hilang sesuai urutan
3. Anak dapat menuliskan nama-nama sayur dengan benar
4. Anak mampu menyebutkan nama bangun geometri dengan benar

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (30 menit)

1. Penerapan SOP
2. Tanya jawab mengenai macam-macam warna

Kegiatan inti (90 menit)

1. Berhitung angka 1-7 sambil melompati setiap bidang yang telah tertulis angka 1-7 dengan satu kaki
2. Melengkapi angka yang hilang sesuai urutannya
3. Menuliskan nama nama sayuran dengan benar sesuai gambar
4. Menyebutkan nama bangun geomtri dengan benar

Istirahat (30 menit)

1. Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Bermain bebas

Kegiatan penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di lakukan
3. Memberikan informasi kegiatan untuk esok hari
4. Berdo'a sebelum pulang

PENILAIAN

1. Terbiasa mencuci tangan sebelum makan
2. Mengetahui warna dan bentuk peralatan sekolah
3. Dapat menjawab pertanyaan yang di ajukan guru



Bandar Lampung, 02 November 2023

Guru Kelas B1

Wisahirida, S.Pd AUD

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TK GOEMERLANG**

Minggu / Hari ke : 2/1
 Hari/Tanggal : Rabu/08 november 2023
 Kelompok : B1
 Tema/Subtema : Kebutuhanku/ makanan kesukaan
 KD : 1.1 (NAM), 2.9, 1.12 (SOSEM),
 2.1, 3.4 (Fisik Motorik), 2.1, 3.5, 4.6 (Kog), 3.10, 3.12 (BHS)

C. INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. NAM : berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. SOSIAL EMOSIONAL : anak mampu bekerja sama dan saling membantu dalam kegiatan
 - a. KOGNITIF : - anak mampu mencocokkan gambar bangun geometri sesuai gambar dan Warna
 - anak mampu membedakan bangun geometri yang berukuran besar dan kecil
 - anak mampu mengurutkan bangun geometri dari ukuran terbesar ke yang terkecil dan sebaliknya
3. FISIK MOTORIK : anak mampu melewati kotak engklek dengan satu kaki
4. BAHASA : Anak mampu menuliskan nama-nama makanan dengan benar sesuai gambar

TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak Mampu :

1. Anak dapat mencocokkan gambar bangun geometri sesuai gambar dan Warna dengan benar
2. Anak dapat membedakan bangun geometri yang berukuran besar dan kecil
3. Anak dapat mengurutkan bangun geometri dari ukuran terbesar ke yang terkecil dan sebaliknya
4. Anak dapat menuliskan nama-nama makanan dengan benar sesuai gambar dengan benar

5. Anak dapat melompati kotak engklek sambil berhitung sebelum memasuki arena kegiatan market days

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (30 menit)

1. Penerapan SOP
2. Tanya jawab mengenai macam-macam warna

Kegiatan inti (90 menit)

1. mencocokkan gambar bangun geometri sesuai gambar dan Warna dengan benar
2. Menuliskan nama nama makanan dengan benar sesuai gambar
3. mengurutkan bangun geometri dari ukuran terbesar ke yang terkecil dan sebaliknya sebelum anak melakukan jual dan beli
4. melakukan gerakan engklek sambil berhitung sebelum memasuki arena kegiatan market days

Istirahat (30 menit)

1. Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Bermain bebas

Kegiatan penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di lakukan
3. Memberikan informasi kegiatan untuk esok hari
4. Berdo'a sebelum pulang

PENILAIAN

1. Terbiasa mencuci tangan sebelum makan
2. Mengetahui warna dan bentuk peralatan sekolah
3. Dapat menjawab pertanyaan yang di ajukan guru



Bandar Lampung, 08 November 2023

Guru Kelas B1

Wismirida, S.Pd AUD

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TK GOEMERLANG**

Minggu / Hari ke : 3/1
 Hari/Tanggal : kamis/02 november 2023
 Kelompok : B1
 Tema/ Subtema : tanaman /tanaman Buah
 KD : 1.1 (NAM), 2.9, 1.12 (SOSEM),
 2.1, 3.4 (Fisik Motorik), 2.1, 3.5, 4.6 (Kog), 3.10, 3.12 (BHS)

D. INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. NAM : berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. SOSIAL EMOSIONAL : anak mampu bekerja sama dan saling membantu dalam kegiatan
3. KOGNITIF : -anak mampu membedakan bangun geometri yang berukuran besar dan kecil
 - anak mampu mengurutkan bangun geometri dari ukuran terbesar ke yang terkecil dan sebaliknya
4. FISIK MOTORIK : anak mampu melewati kotak engklek dengan satu kak
5. BAHASA : Anak mampu menuliskan nama-nama buah

TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak Mampu :

1. Anak dapat mencocokkan bangun geometri sesuai warna dengan benar
2. Anak dapat membedakan bangun geometri yang berukuran besar dan kecil
3. Anak dapat mengurutkan bangun geometri dari ukuran terbesar yang terkecil dan sebaliknya
4. Anak dapat menuliskan nama-nama buah dengan benar
5. Anak dapat melompati kotak engklek sambil berhitung

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (30 menit)

1. Penerapan SOP
2. Tanya jawab mengenai macam-macam buah

Kegiatan inti (90 menit)

1. Mencocokkan bangun geometri sesuai warna dengan benar
2. Menuliskan nama-nama buah dengan benar
3. Mengurutkan bangun geometri dari ukuran yang terbesar ke yang terkecil dan sebaliknya
4. Melakukan gerakan engklek sambil berhitung

Istirahat (30 menit)

3. Cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
4. Bermain bebas

Kegiatan penutup (30 menit)

5. Menanyakan perasaan hari ini
6. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di lakukan
7. Memberikan informasi kegiatan untuk esok hari
8. Berdo'a sebelum pulang

PENILAIAN

4. Terbiasa mencuci tangan sebelum makan
5. Mengetahui warna dan bentuk geometri
6. Dapat menjawab pertanyaan yang di ajukan guru




Bandar Lampung, 29 November 2023

Guru Kelas B1

Wismirida, S.Pd AUD

- Surat Balasan Pra-penelitian

 **LEMBAGA PENDIDIKAN GOEMERLANG**
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK KANAK
" GOEMERLANG "

Jln. P. Sebesi No.110 Sukarame Bandar Lampung
Hp 082280559884
E-mail : goe_merlang@yahoo.com
NIS : 000300 NSS : 002126002030 NPSN : 10815161

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NO: 047/TK/GRI/III/2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heryati, S.Pd
NIP : 196310281985112002
Jabatan : Kepala Sekolah


Menerangkan bahwa

Nama : Farah Prabandari
Npm : 1911070035
Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah mengadakan Pra Penelitian di TK Goemerlang Bandar Lampung. Guna memenuhi tugas penyusunan proposal Skripsi.


Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 3 Maret 2023
Kepala TK Goemerlang


Heryati, S.Pd
NIP. 1963102819851122002

Lampiran 8. Surat izin dan Balasan Penelitian

- Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
 ☎ (0721) 780887 ✉ tarbiyah@radintan.ac.id
 Website: www.tarbiyah.radintan.ac.id

Nomor : B-// 739/Un.16/DT/PP.009.7/10/2023 Bandar Lampung, Oktober 2023
 Sifat : **Penting**
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Mengadakan Penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala TK Goemerlang Sukarame
 Di-
 Bandar Lampung.

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :


Nama	: Farah Prabandari
NPM	: 1911070035
Semester/T.A	: IX (Sembilan)2023/2024
Program Studi	: PIAUD
Judul Skripsi	: Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang

Akan mengadakan Penelitian di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 03 Oktober 2023 sampai dengan 03 November 2023

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassamuallaikum Wr. Wb.

Dekan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kayur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan

Ref: ia file

- Surat balasan penelitian

**LEMBAGA PENDIDIKAN GOEMERLANG**
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK KANAK
"GOEMERLANG"
Jln. P. Sebesi No.110 Sukaname Bandar Lampung
Tlp. 082280559884
E-mail : goe_merlang@yahoo.com
NIS : 000300 NSS : 002126002030 NPSN : 10815161

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NO: 063/TK/GRLX/2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Heryati, S.Pd
NIP	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama	: Farah Prabandari
Npm	: 1911070035
Jurusan	: PIAUD
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah mengadakan Penelitian di TK Goemerlang Bandar Lampung. Guna memenuhi tugas penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 09 November 2023
Kepala TK Goemerlang


Heryati, S.Pd

Dokumentasi

1. Dokumentasi Pra-Penelitian



STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR PELAKSANAAN BELAJAR MENGAJAR
TK GOEMERLANG

KAM	KEGIATAN	PROGRAM/PERKEMBANGAN
00.01.01.01	Menyusun lingkungan belajar • Menentukan isi lingkungan belajar • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar	• Menjaga, melindungi, memperluas dan memelihara lingkungan belajar • Menentukan isi lingkungan belajar • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar
00.01.01.02	Mengembangkan materi belajar • Menentukan materi belajar yang akan disampaikan • Menentukan bentuk dan susunan materi belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan	• Menentukan materi belajar yang akan disampaikan • Menentukan bentuk dan susunan materi belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan
00.01.01.03	Mengembangkan media belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan media belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan	• Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan media belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan
00.01.01.04	Mengembangkan alat bantu belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan alat bantu belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan alat bantu belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan
00.01.01.05	Mengembangkan metode belajar • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan metode belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan metode belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan
00.01.01.06	Mengembangkan lingkungan belajar • Menentukan lingkungan belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan lingkungan belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan
00.01.01.07	Mengembangkan materi belajar • Menentukan materi belajar yang akan disampaikan • Menentukan bentuk dan susunan materi belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan	• Menentukan materi belajar yang akan disampaikan • Menentukan bentuk dan susunan materi belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan
00.01.01.08	Mengembangkan media belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan media belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan	• Menentukan media belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan media belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan
00.01.01.09	Mengembangkan alat bantu belajar • Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan alat bantu belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan alat bantu belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan alat bantu belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan
00.01.01.10	Mengembangkan metode belajar • Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan metode belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan metode belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan metode belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan
00.01.01.11	Mengembangkan lingkungan belajar • Menentukan lingkungan belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan	• Menentukan lingkungan belajar yang akan digunakan • Menentukan bentuk dan susunan lingkungan belajar • Menentukan media belajar yang akan digunakan

LEMBAGA PENDIDIKAN GOEMERLANG
TAMBAH KEMASUKAN
"GOEMERLANG"
Alamat: Jl. P. Indah No. 111 Kelurahan Bunderanegara Tp. 08220010864
Email: goem@goem.org
Telp: 08123095310 NPSN: 1901311

Nome: 0107060470004
Lampiran:
Pembelajaran
Kategori: Anak-anak

Dengan Hormat,
Berdasarkan Rapat Kerja Guru TK GOEMERLANG mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 (TK) sebagai berikut:

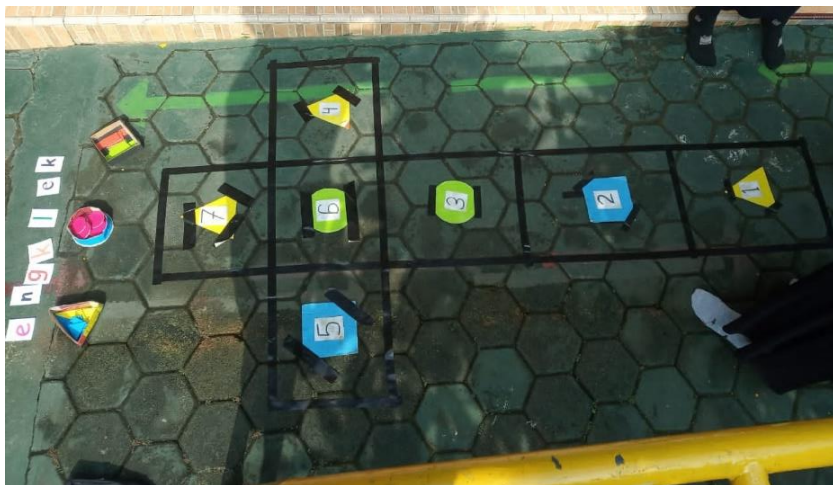
NO	BELAN	JENIS KEGIATAN	KEPERAWAN	MEMBER BAWA
1	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	Wah Wah Wah
2	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
3	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
4	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
5	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
6	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
7	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
8	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
9	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
10	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
11	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
12	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
13	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
14	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
15	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
16	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
17	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
18	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
19	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG
20	Agust	1. Mengajar 2. Mengajar	TK GOEMERLANG	TK GOEMERLANG

Dengan Perhatian dan Hormat,
Kepala Sekolah TK GOEMERLANG

Agust, 11/11/2013







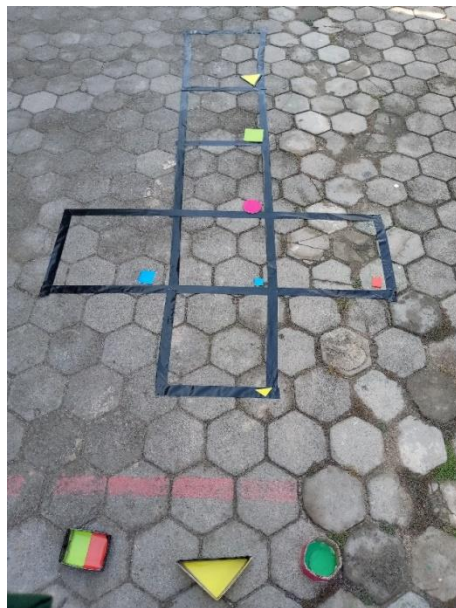


2. Dokumentasi Penelitian





















KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
 Telp (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0201/Un.16 / P1 /KT/1/ 2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP : 197308291998031003
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK
 KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TK GOEMERLANG BANDAR LAMPUNG**
 Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
FARAH PRABANDARI	1911070035	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **19%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 12 Januari 2024
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI
DI TK GOEMERLANG BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

3%

2

Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami,
Salsa Bila Rahma. "Mengidentifikasi Minat
Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata",
ISLAMIKA, 2020

Publication

1%

3

Submitted to State Islamic University of
Alauddin Makassar

Student Paper

1%

4

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

1%

5

Evi Selva Nirwana. "The Effectiveness of the
Android-Based Calistung Digital Game
Application to Improve Early Childhood
Cognitive Skills", AL-ISHLAH: Jurnal
Pendidikan, 2021

Publication

1%